VERSIÓN ESPAÑOLA REALIZADA POR LOS EXPERTOS DE

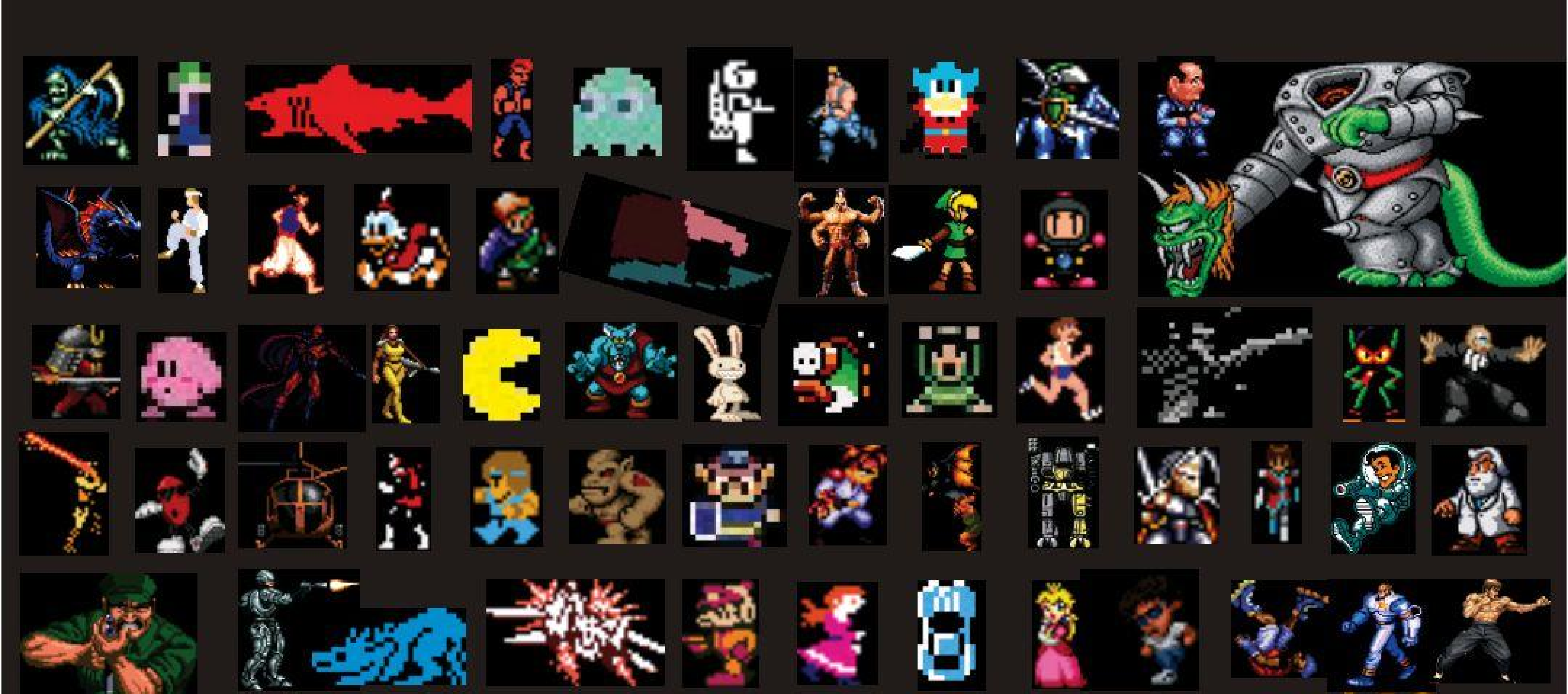
micromanía

retro* GAMER Colección

La guía esencial para los amantes de los juegos clásicos

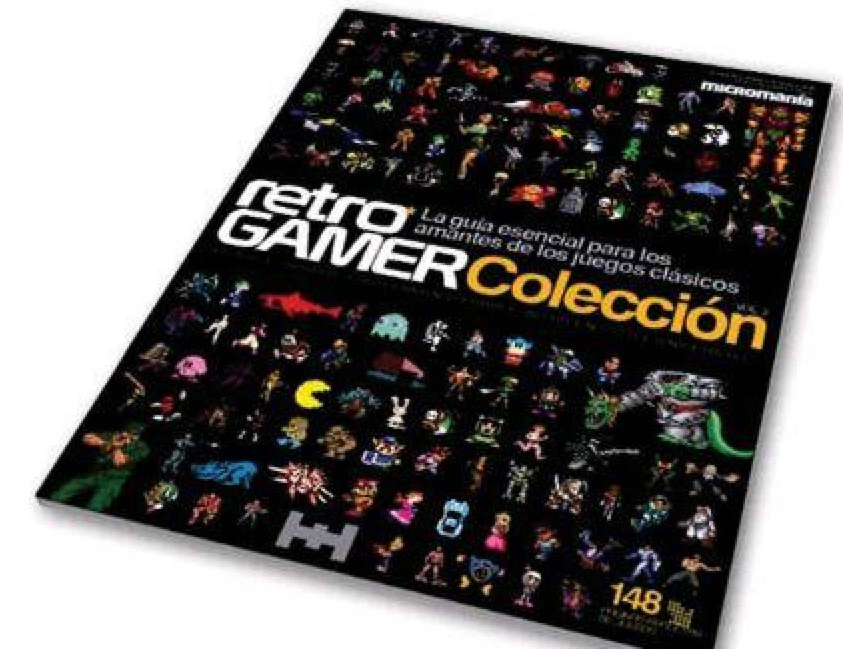
nº 3

AMSTRAD | COMMODORE | SEGA | NINTENDO | ATARI | SINCLAIR | NEO-GEO | SONY | ARCADE



148 PÁGINAS REPLETAS DE JUEGOS CLÁSICOS


retro*
GAMER
Juegos Clásicos v.2



¡Han vuelto! ¡Los juegos retro atacan con más fuerza!



Si, lo sabemos, hemos tardado en volver a vernos. No era nuestra intención, pero como se suele decir, las cosas de palacio... Pero, por fin, tienes entre tus manos el segundo volumen de Retro Gamer, en su edición española, dedicado a los juegos clásicos. Un volumen en el que volvemos a encontrarnos con juegos míticos, series legendarias, nombres que han dejado una huella indeleble en la memoria y títulos que han hecho que tu amor por el píxel crezca día a día, incluso tras veinte, treinta años o más. ¡Cómo pasa el tiempo! Pero estamos seguros de que, pese al inexorable avance del reloj, tu pasión por estos juegos no ha disminuido lo más mínimo.

Como ya te dijimos en el anterior número, nuestra pasión por los clásicos es igual. Por eso este segundo volumen abunda en la historia de compañías míticas, de personajes que siguen vivos y coleando a día de hoy, y juegos que siguen acrecentando la magia. Que no pare.

Disfrútalos.

retro* GAMER Colección

SUMARIO

Guía esencial de juegos clásicos

El píxel es bello. Y sabemos que, si estás leyendo esto, no hace falta decírtelo. Pero es necesario, aun así. No es una cuestión de nostalgia, lo sabes bien. La nostalgia no ha hecho que personajes como Lara Croft o el Príncipe de *«Prince of Persia»* lleven en la brecha cerca de 20 años –¡o más!–, ¿verdad? Es el videojuego en su más pura esencia lo que lo ha permitido. Porque si la pasión que compartimos por los juegos clásicos es enorme, no lo es menos la que tenemos por los juegos actuales. Pero éstos serían imposibles sin aquéllos, ¿cierto? Por eso en este segundo volumen de Retro Gamer España volvemos a echar la vista atrás para recordar, descubrir incluso en algún caso, y disfrutar siempre algunos de los juegos clásicos más fascinantes de la Historia del Videojuego. Títulos que han hecho de ordenadores y consolas, de 8 y 16 bit, el origen de cualquier referencia actual en género, tecnología, diseño y jugabilidad. Y, claro está, no solo vas a encontrar los juegos, sino también a muchos de sus responsables: diseñadores, programadores, compañías, estudios. Seguro que, como en el anterior volumen de Retro Gamer España, muchas de las páginas que vas a disfrutar a continuación van a mover los resortes de la memoria y te harán viajar a tiempos en que cada juego era una experiencia única, innovadora y con una personalidad arrolladora. Algo que, en esencia, es la razón de que los juegos clásicos, como los de este violumen, y el píxel sigan siendo apasionantes y hermosos. ¡Disfrútalos!

LA IMAGEN

LA HISTORIA DE

EL CLÁSICO

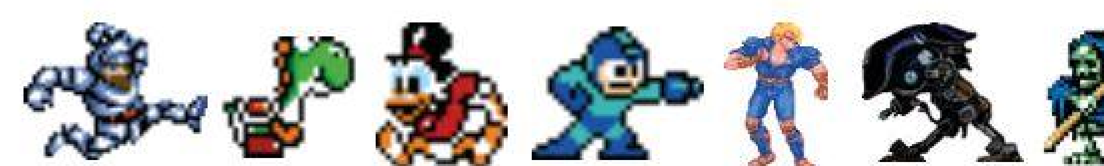
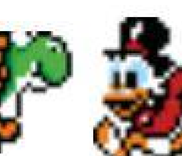
ASÍ SE HIZO

POR QUÉ DEBES JUGAR

REPORTAJES

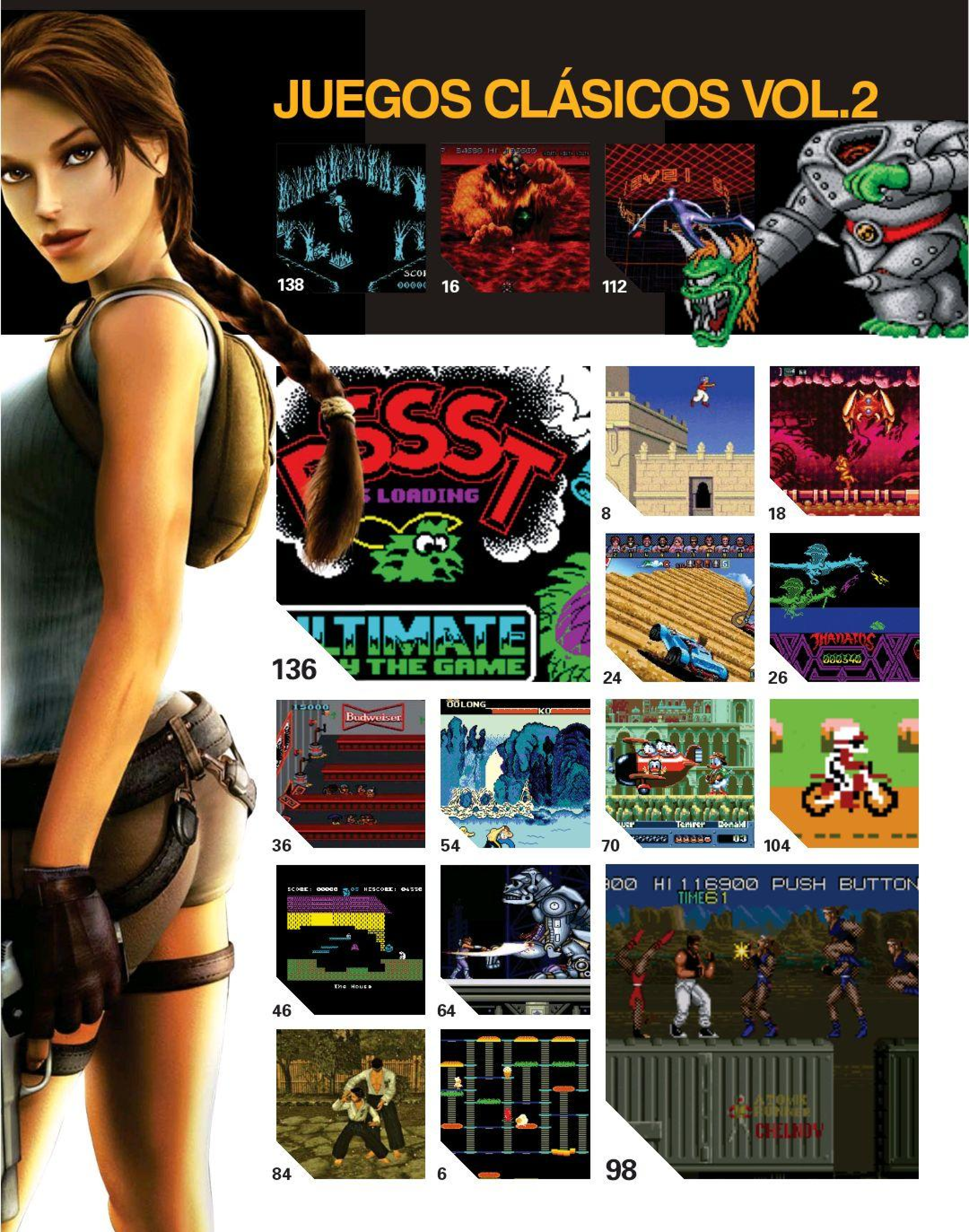
DESDE LOS ARCHIVOS

PIXEL PERFECT






JUEGOS CLÁSICOS VOL.2
138
16
112
136
LOADING
ULTIMATE
THE GAME
8
18
24
26
36
Budweiser
54
OOLONG
70
104
46
The House
64
84
6
98
HI 116900 PUSH BUTTON
TIME 61
CHELNOV

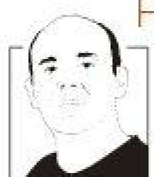
BURGER TIME

ESTO SÍ ES COMIDA RÁPIDA



- » **COMPAÑÍA:** DATA EAST
- » **FECHA DE LANZAMIENTO:** 1982
- » **GÉNERO:** PLATAFORMAS
- » **HARDWARE:** RECREATIVA
- » **¿CUÁNTO PUEDE COSTAR?:** 200€

HISTORIA



Hoy día es extraño encontrar un videojuego basado en un trabajo, pero en los 80 eso sucedía constantemente. Los jugadores podían ser basurero en *«Trashman»*, repartidor de periódicos en *«Paperboy»*, o incluso servir bebidas en *«Tapper»*. Uno de nuestros preferidos era ser Pepper Pete en el maravilloso *«Burger Time»*.

Como el regordete Pete, nuestra misión es recorrer a toda velocidad las plataformas de cada pantalla para preparar un número determinado de hamburguesas. Por desgracia para Pete, los ingredientes están desperdigados, lo que conlleva la necesidad de dar muchas vueltas para crear sus deliciosos bocados.

Cuando pasemos sobre un ingrediente caerá un piso, haciendo caer un nivel también de forma instantánea a los ingredientes que tenga debajo. Una vez terminada cada hamburguesa podremos pasar a la siguiente pantalla. La tarea de Pete parece sencilla, si no fuera porque está acosado constantemente por otros productos alimenticios, que pueden ser burlados temporalmente lanzándoles un poco de pimienta. Si les damos una buena dosis se quedarán en el sitio durante unos segundos, que le servirán a Pete para escapar. Por desgracia, como las dosis de pimienta de Pete son limitadas, espolvorearla a discreción no va a ayudarnos.

Tras darnos cuenta de que sólo contamos con una cantidad de munición limitada para enfrentarnos a nuestros oponentes, *«Burger Time»* se convierte en una persecución frenética en cada fase de pantalla individual, en la que el corpulento chef pelea por acabar sus hamburguesas mientras evita todos los mortíferos ingredientes. El juego es una experiencia tremendamente satisfactoria, ya que tenemos que pensar continuamente en la mejor forma de hacer las hamburguesas mientras discurrimos cómo desplazarnos por cada fase. Ni que decir tiene que es necesario pensar rápido y unos reflejos felinos para tener la esperanza de ver las fases más avanzadas de *«Burger Time»*, lo que no es nada sencillo.



El Príncipe De los



Jordan Mechner tenía 21 años cuando creó Prince of Persia. Ahora, 25 años después del juego original y tras el estreno de una taquillera película, hablamos con el hombre que dio vida a un príncipe.

Jordan Mechner fue una vez aclamado como el rey de las plataformas. Tras crear *«Prince of Persia»* en 1989 le fue entregada casi de inmediato la más preciada de las coronas mientras los jugadores se arrodillaban en deferencia al fluido movimiento del protagonista y se quitaban el sombrero ante aquel diseño de niveles tan frustrante como divertido.

¿Y a día de hoy? Mechner vuelve la vista atrás hacia una franquicia que ha funcionado bien más de 20 años, y se siente feliz. Feliz de que la gente haya acogido al más aristocrático de los juegos y exultante por haber cumplido un sueño de la infancia. Pero todo pudo haber sido muy diferente. Después de que Mechner programase el juego para Apple II, y tras ver cómo era convertido a casi todos los formatos, pensó en abandonar los videojuegos y seguir su sueño de ser director de cine.

El atractivo de los juegos –y la dificultad de forjarse una carrera cinematográfica– hizo que siguiese produciendo títulos; y así jugó un papel destacado no solo en la continuación, sino también en el primer juego de la serie de última generación. Sin embargo, lo que le llevó a alcanzar su Santo Grial, por lo que hace poco pisó la alfombra roja, fue su guión para la versión hollywoodiense de *«Prince of Persia»*, que vio la luz gracias a Jerry Bruckheimer. Se estrenó el 28 de mayo de 2010, y los pies de Mechner apenas han tocado el suelo desde entonces. Incluso ha visto publicadas sus novelas gráficas basadas en la franquicia.

"Me encanta escribir películas, hacer videojuegos y escribir novelas gráficas", nos cuenta. "Odiaría tener que elegir una de las tres cosas, y estoy feliz y agradecido de que *«Prince of Persia»* me haya permitido tener un papel creativo en todas ellas."

Pero retrocedamos hasta los momentos previos a que Mechner comenzara a programar *«Prince of Persia»*. Hasta entonces había invertido su tiempo en un juego de acción llamado *«Karateka»* mientras estudiaba en la Universidad de Yale. Era 1984, y el joven y prometedor programador de Nueva York había estado experimentando con el rotoscopio, una técnica de animación en la que los animadores calcan fotograma a fotograma movimientos sobre acción real.

El resultado fue un revolucionario juego de plataformas con una historia repleta de trepidantes escenas, suave scroll de fondos y, gracias al rotoscopio, una animación más fluida que la que se veía por entonces.

"Disfruté produciendo *«Karateka»*", dice Mechner. "Quería hacer un juego de peleas de karate, pero una vez que lo terminé y vi que había quedado bien, quise dar un paso más." Fue entonces cuando decidió buscar algo diferente. "Mi idea con *«Prince of Persia»* era mantener la presentación y la acción de mi primer juego y combinarla con una resolución de puzles más en la línea de *«Road Runner»* o *«The Castles of Dr. Creep»*, los cuales disfrutaba jugando en aquel tiempo", dice. "Así que esa fue realmente la inspiración para *«Prince of Persia»*; eso y el hecho de que me encantaban las películas."

Mechner tenía un Apple II desde los 15 años y había pasado buena parte de sus primeros años junto a la máquina trasteando con la animación. Había desarrollado una fascinación por recrear el movimiento humano –utilizaba a su hermano David como modelo y le hacía saltar, agacharse y correr, grabando imágenes que usaba para captar los matices de la agilidad humana– y era un fan de la acción. No se perdía ni uno de los ya clásicos taquillazos de los 80, como las pelis de Indiana Jones y varias de Spielberg.

"Adoraba los primeros diez minutos de "En busca del arca perdida", afirma con un entusiasmo que ha sobrevivido al paso del tiempo. "Ese tipo de acción de carreras y saltos, en la que puedes sentir el peligro del héroe y cómo escapa por los pelos es lo que yo quería recrear. Quería trasladar esas emociones a los juegos, al Apple II. Era un ordenador con el que estaba familiarizado e intentarlo me resultaba –como animador amateur, fan del cine y jugador– natural."

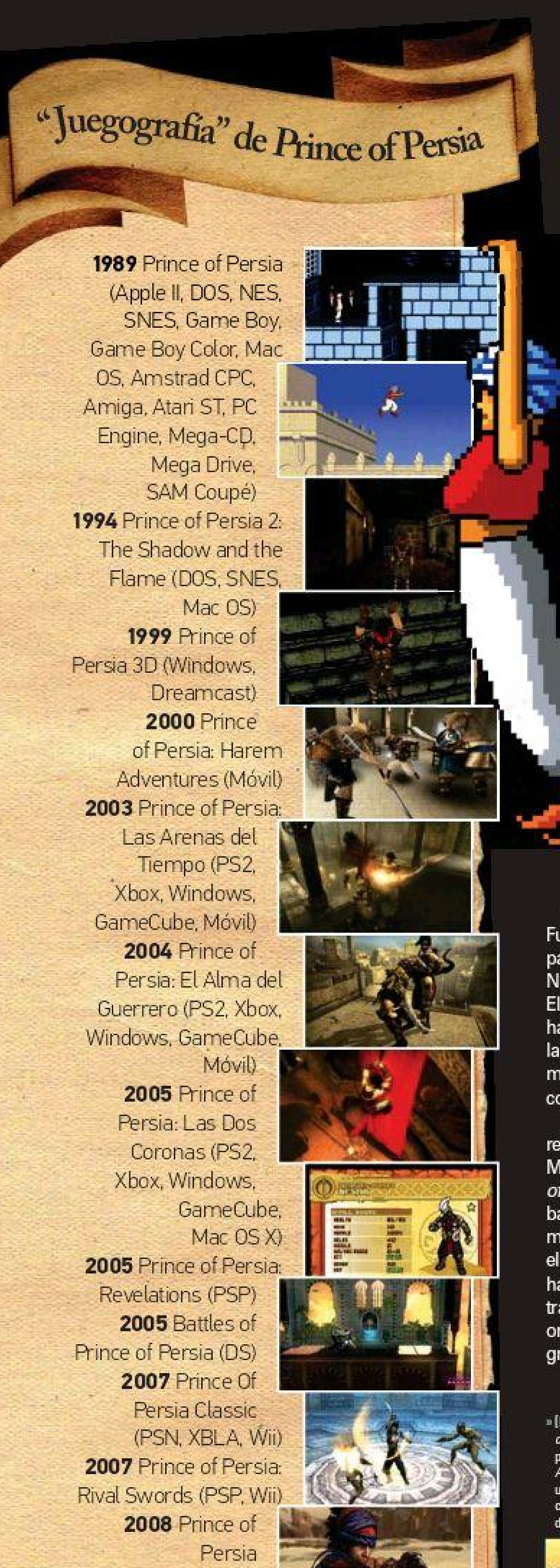


Juegos



» [360] El *«Prince of Persia»* original de 1989 fue rehecho por Gameloft y publicado por Ubisoft para Xbox Live Arcade. Ofrecía el mismo diseño de niveles, manejo de espadas, resolución de puzles y argumento, pero contenía nuevos diseños de personajes, animaciones, gráficos y efectos de luz. También nuevas trampas, puzles y enemigos.

» [Xbox] Los combates eran más duros que nunca en esta nueva versión, con el Príncipe obligado a deshacerse de numerosos enemigos a la vez.



"Juegografía" de Prince of Persia

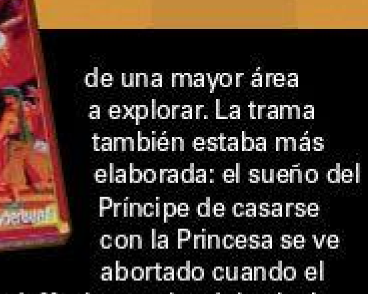
1989 Prince of Persia (Apple II, DOS, NES, SNES, Game Boy, Game Boy Color, Mac OS, Amstrad CPC, Amiga, Atari ST, PC Engine, Mega-CD, Mega Drive, SAM Coupé)
1994 Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame (DOS, SNES, Mac OS)
1999 Prince of Persia 3D (Windows, Dreamcast)
2000 Prince of Persia: Harem Adventures (Móvil)
2003 Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo (PS2, Xbox, Windows, GameCube, Móvil)
2004 Prince of Persia: El Alma del Guerrero (PS2, Xbox, Windows, GameCube, Móvil)
2005 Prince of Persia: Las Dos Coronas (PS2, Xbox, Windows, GameCube, Mac OS X)
2005 Prince of Persia: Revelations (PSP)
2005 Battles of Prince of Persia (DS)
2007 Prince Of Persia Classic (PSN, XBLA, Wii)
2007 Prince of Persia: Rival Swords (PSP, Wii)
2008 Prince of Persia (PS3, Xbox 360, Windows, Mac OS X, Mobile)
2008 Prince of Persia: El Rey Destronado (DS)
2010 Prince of Persia: Las Arenas Olvidadas (PS3, PSP, Xbox 360, Windows, Wii, DS)

De hecho, *«Prince of Persia»* alimentaba la idea de que un paso en falso o la pulsación a destiempo de un botón en una lucha a espada contra los guardias te llevaría a una muerte por agotamiento del tiempo, errores que no significaban el fin de la partida pero que incidían en los 60 minutos que tenías para completarlo. Era tan importante salvar la partida como la resistencia y el nerviosismo. Pero el concepto del tiempo estaba consolidado y perduraría en la saga.

"Creo que lo que sorprendió –además del juego en sí– fue el hecho de que Apple II era ya entonces una plataforma anticuada", afirma Mechner. "Para cuando terminé *«Prince of Persia»* en 1989, el ordenador tenía ya más de diez años. Pensé entonces –y lo sigo pensando– que el primer *«Prince of Persia»* colmó e incluso superó las esperanzas que había depositado en él cuando lo concebí allá por 1985. Pero en aquella época yo ya observaba otros juegos y plataformas que podían ir más allá técnicamente, en términos de lo que se podía hacer. Así que en ese sentido me sentí como si intentara mantenerme al día con un mercado que ya estaba evolucionando mientras yo programaba el juego."

El debut de *«Prince of Persia»* resultó un éxito. Fue adaptado a decenas de formatos, apareciendo para consolas como NES y Game Boy, de Nintendo, y Master System y Mega Drive de SEGA. El juego, que vendió 2 millones de copias, tenía una habilidad especial para hacer parecer la calidad de las máquinas de 8 bit semejante a la de los equipos más avanzados. La única sorpresa fue que la continuación tardase más de cinco años en llegar.

Mientras *«Karateka»* y el primer *«PoP»* representaron un enorme avance para el joven Mechner en cuanto a mecánica de juego, *«Prince of Persia 2: The Shadow and The Flame»* fue básicamente más de lo mismo, aunque con un mayor énfasis en las refriegas con espadas, hasta el punto de que no era raro tener que combatir hasta con cuatro enemigos a la vez. El juego, que transcurría 11 días después del desenlace del original, era una aventura más complicada, sus gráficos eran más resultones y disponía



de una mayor área a explorar. La trama también estaba más elaborada: el sueño del Príncipe de casarse con la Princesa se ve abortado cuando el malvado Jaffar le expulsa del palacio y en la huída su barco es alcanzado por un rayo. Extraviado en una tierra alejada de Persia, decide regresar para volver a intentar poner remedio a su soltería. Una vida bastante desgraciada.

Si había algo de lo que el juego podía alardear era la tendencia de Mechner de mejorar el argumento. Pero entonces, ¿por qué se incrementaron los combates? "Interesante...", reflexiona el programador. "Bueno, no diría que me arrepiento de haber intensificado los combates, ya que en el original tuve que rehacer los niveles muchas veces en tres años mientras que para el segundo juego el desarrollo fue mucho más planificado. Parte de eso se debió a querer hacerlo más potente en cuanto a los combates."

El diseño para esta segunda entrega fue aprobado en septiembre de 1991. Para Mechner fue un alivio que la serie pudiera continuar, ya que había llegado a temer que la compañía editora, Brøderbund, desechase una continuación. Dos de los responsables de la toma de decisiones de la



» [DS] Han existido muchas versiones de *«Prince of Persia»*, entre ellas *«Battles of Prince of Persia»* para Nintendo DS, que transcurre entre *«Las Arenas del Tiempo»* y *«El Alma del Guerrero»*. Era un juego de estrategia por turnos, basado en cartas y que tuvo una acogida desigual por parte de los fans. Funcionaba mejor como multijugador.

empresa, John Baker y Michelle Bushneff, habían criticado que el proyecto estaba creciendo sin control, pero tras varias reuniones se aclaró que lo que habían querido decir era que el creador de *«Prince of Persia»* debía ser más específico en cuanto a la dirección que tomaría el juego y los requisitos exactos del equipo que iba a dirigir.

Esta vez no fue posible que Mechner trabajara en solitario; la industria había madurado y las expectativas eran superiores. Así que aunque había creado el título original casi sin ayuda, la segunda parte requirió un equipo. Eran necesarios "storyboards" y los gráficos debían ser definidos, y Mechner se erigió en el mandamás. Estaba en su elemento. "Todo el mundo se dirige a mí como los miembros de rodaje se dirigen a un director de cine", escribió en su diario. "De alguna manera, he adquirido esa cualidad mágica: la credibilidad."

A pesar de su gran éxito, Mechner admite que sentía la presión. No quería que el proyecto fracasase, tanto por sí mismo como por el juego. "Si empiezan a dudar de mí puede convertirse en una pesadilla", escribió. Tenía la sensación de estar en la cresta de la ola, viviendo su sueño hollywoodiense en forma de píxeles, pero también presagiando que su corona podía salir volando y ser depuesto. De rey a príncipe, y de príncipe a mendigo…

"Sí, tenía un equipo, un grupo de artistas y programadores", nos cuenta. "En cierto modo, dirigía el juego de manera remota. Por aquel entonces estaba viviendo en París, rodando un cortometraje, y no podía estar allí 12 horas al día para el desarrollo. Ese era un lujo que había disfrutado en el primer juego y que me había permitido invertir un largo período realizando ajustes. Sin embargo, con el segundo juego hice poco más que un par de borradores de cada nivel. Eso fue todo, tenía que adaptarme al horario."

Al mismo tiempo que desarrollaba el segundo juego, Mechner tuvo que supervisar la muy retrasada versión para Apple Mac del original. Aunque debía haber salido en octubre de 1991, tuvo que retrasarse de nuevo y el lanzamiento fue pospuesto a principios de 1992. También se hacían progresos en otros trabajos de conversión, lo que le dio a Mechner la oportunidad de supervisar nuevos enfoques, como las mejoras gráficas o la inclusión de más niveles: la versión de SNES tenía 20 niveles en vez de 13 y el límite de tiempo era el doble. ¿Podríamos hablar de algo como un "montaje del director"?

"Bueno, cuando jugué la versión para SNES de Konami me quedé alucinado", recuerda Mechner. "Yo no era el programador, así que para mí fue como jugarlo por primera vez, como experimentar mi propio juego de la misma manera en que los jugadores lo habían hecho años atrás. No podía prever lo que sucedía ni lo que iba a suceder más tarde. Y era una sensación agradable. Pero también me sirvió de acicate para que la continuación fuera especial. Las limitaciones técnicas de la primera entrega fueron severas, ya que el juego debía caber en 64 KB. En Apple II, incluso sólo en pocos años –el intermedio entre empezar a programar «Prince of Persia» en 1986 y su lanzamiento en 1989–, las máquinas ya eran capaces de mucho más en cuanto a gráficos y sonido. Creo que la introducción de mejoras se debió en parte a lo atractivo que significaba tener un poco más de liberta: diferentes tipos de fondos y reproducir música simultáneamente con el juego. Mientras con Apple teníamos que congelar la animación para reproducir un par de notas de música, ahora disfrutábamos de todo a la vez."

La escasa comunicación en persona entre Mechner y su equipo significó, durante los tres primeros meses, que su equipo artístico trabajase sin ni siquiera verle. Seguía dirigiendo desde la distancia, lo que tal vez no era su deseo, todavía ocupado con su cortometraje. Aunque Mechner era optimista desde el septiembre anterior, en enero continuaban las dudas y la compañía amenazaba con recortar el presupuesto. Aunque aquella fuera una atmósfera de incertidumbre, *«Prince of Persia 2»* seguía siendo un proyecto en el que la mayoría de los artistas quería trabajar. Producir animación realista era algo muy atractivo, y Mechner mimó a su equipo artístico con una proyección de "El ladrón de Bagdad" de 1940 para subirles el ánimo.

Sin embargo, ese no era el asunto principal. Mechner tenía que convencer a Baker de que merecía la pena realizar aquella inmensa inversión



» [CPC] "Cásate con Jaffar… o muere dentro de una hora." La elección parece obvia, pero el Príncipe acude en ayuda de la princesa.

El Príncipe del Celuloide

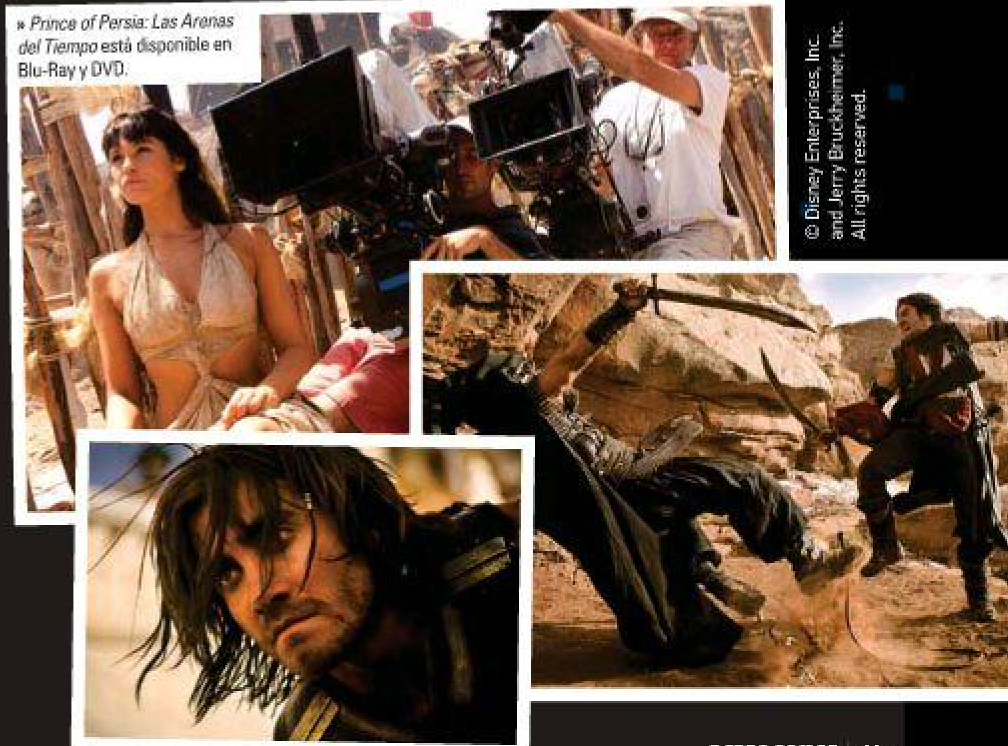
Jordan Mechner nos revela sus pensamientos sobre la película que concibió, escribió y colaboró en su desarrollo

"Era alrededor de 2004 y se me ocurrió convertir **«Prince of Persia»** en película. Pensaba que, junto con **«Las Arenas del Tiempo»**, podía ser una segunda oportunidad de darle un empujón a la franquicia. Si algo no había hecho durante los 90 era sacarle el máximo provecho al juego. Así que monté un trailer con imágenes de **«Las Arenas del Tiempo»** y se lo enseñé a Jerry Bruckheimer."

"También le comenté el argumento, que era diferente del juego. Aunque mantuve elementos de **«Las Arenas del Tiempo»** lo reelaboré como una historia para ser vista, no jugada. El trailer ayudó a mostrar el tipo de película que iba a ser."

"Personalmente, creo que juegos y películas necesitan un enfoque muy distinto. Así que lo que hice fue remontarme a la que había sido mi fuente de inspiración para **«Prince of Persia»**, ese tipo de filmes de acción y aventuras de las que "En busca del arca perdida" era un ejemplo. También me inspiré en "Robin Hood" para hacer una película de ese género."

"Creo que el argumento de **«Las Arenas del Tiempo»** se presta muy bien para una película, y también encaja bien dentro de ese tipo de filmes veraniegos grandiosos y espectaculares. Por otro lado, hay que decir que los poderes de la daga están concebidos específicamente al servicio del juego. Por ejemplo, el hecho de que todo el mundo se convierta en monstruos, excepto el héroe y el villano, y que utilicen una daga para luchar contra esos monstruos. Es un elemento mitológico que influye en la jugabilidad. En la película, eso no tendría sentido, así que limité los poderes de la daga."



» *Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo* está disponible en Blu-Ray y DVD.



» [360] Una de las quejas principales en la versión de 2008 era la mano salvadora de Elika, que estiraba el brazo para agarrar al Príncipe cuando caía al vacío y hacía así el juego más sencillo.

en el juego. Y ahí es donde demostró ser todo un maestro, haciendo que el jefe se sintiese involucrado en el proyecto. En poco tiempo ya había conseguido que la compañía colocara sus recursos en el juego, a pesar de que todavía estaba nervioso por los costes. De hecho, fue el juego más caro de Brøderbund. Además, su deseo de hacer una película seguía vigente. "Sé lo que quiero hacer en mi vida", escribió. "¿Por qué no hacerlo?"

El hecho de no poder intervenir lo deseado en *«Prince of Persia 2»* empezó a resultarle molesto. Le encantaba aportar y ayudar en los momentos críticos, como cuando había que recortar el peso de los gráficos. Y no se arrepiente de haber tenido que reprimir las ambiciones del juego. "A veces tengo la impresión de que los juegos que están muy pulidos y en los que se ha gastado mucho dinero parecen asépticos", reflexiona. Entonces comenzó a apreciar el verdadero atractivo de producir un juego, que asegura que era "más divertido que la filmación amateur en 16mm"

Sin embargo, a medida que el juego se acercaba a su finalización, Mechner empezó a mostrarse hastiado, poniendo poco interés en detalles que en otro tiempo le habrían obsesionado. Uno de ellos fue el título. Poco le importaba si el subtítulo era "La Sombra y la Llama", "La Ciudad de los Muertos" o "La Ciudad de las Almas". Visto en retrospectiva, ¿estaba contento con el juego?

"Lo estaba en muchos aspectos, pero no tanto como… bueno, la relación íntima que tuve con el primer juego. Aquí estaba desplazado geográficamente, y en lo personal existía incluso más distancia", dice. "No lo vivía ni lo sentía en el día a día, como había ocurrido con el anterior."

Estaba claro que, aunque disfrutaba con la creación de juegos, los sueños de su vida no se estaban cumpliendo. Anhelaba tener novia, sentía la necesidad de ver mundo, y el deseo de rodar una película no le abandonaba. Por esta razón su siguiente proyecto fue *«The Last Express»*.

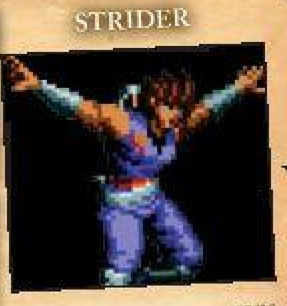
En 1993, Mechner fundó Smoking Car Productions con el objetivo de diseñar su nuevo juego, emplazado en el Orient Express en 1914. Los jugadores se ponían en la piel de Robert Cath, un doctor estadounidense incriminado en el asesinato de un policía irlandés, y la historia a lo Agatha Christie funcionaba muy bien para estar jugado íntegramente en tiempo real.

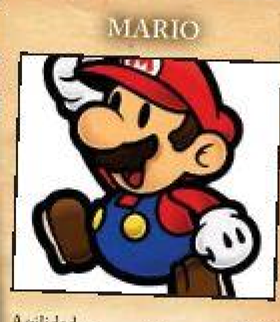
Y de tiempo era precisamente de lo que Mechner creía carecer, así que el interés por el cine volvió a picarle una vez terminada la producción. No ayudó que *«The Last Express»* fuera un fracaso comercial –aunque también un éxito de crítica– debido a que el departamento de marketing de Brøderbund había desaparecido semanas antes de su lanzamiento en 1997. Para cuando Red Orb Entertainment comenzó a producir el tercer *«Prince of Persia»*, Mechner se encontraba decepcionado. Con el público ya acostumbrado a los juegos en tres dimensiones, fue tomada la decisión de hacer del tercer *«PoP»* una obra maestra en 3D. La idea era que The Learning Company lo publicara, destinado en principio solo al PC. Salió en 1999.

Sin embargo, las dificultades –algunas financieras– que habían empañado el lanzamiento de *«The Last Express»* se extendieron a *«Prince of Persia 3D»*. Como consecuencia, fue lanzado sin pasar un control de calidad exhaustivo. Los bugs aparecieron y las críticas fueron feroces, aunque hubo quienes supieron ver las cosas buenas.

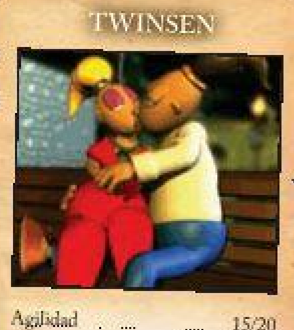
Reyes Atletas

El Príncipe no es el único personaje de videojuegos famoso por su capacidad atlética











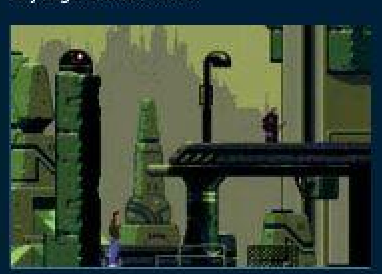
	EL PRÍNCIPE	STRIDER	MARIO	SONIC	TWINSEN	EARTHWORM JIM
Agilidad	17/20	19/20	17/20	14/20	15/20	17/20
Fuerza	17/20	18/20	17/20	17/20	16/20	18/20
Resistencia	18/20	17/20	17/20	15/20	18/20	18/20
Lucha	17/20	18/20	16/20	14/20	14/20	16/20
Atractivo	18/20	18/20	10/20	17/20	5/20	1/20
Total	87/100	90/100	77/100	77/100	68/100	70/100

Inspirados por el Príncipe



Flashback
- **Desarrollador:** Delphine Software
- **Compañía:** US Gold
- **Plataformas:** Amiga, Acorn Archimedes, Mega Drive, DOS, SNES, 3DO, Atari Jaguar, CD-i,
- **Año:** 1992

Tanto **«Flashback»** como **«Prince of Persia»** usaron "rotoscope", pero fueron desarrollados independientemente. El estilo de ambos es muy similar, y **«Flashback»**, que apareció después de **«Prince of Persia»**, se inspiró indudablemente en el juego de Mechner.



Blackthorne
- **Desarrollador:** Blizzard Entertainment
- **Compañía:** Interplay
- **Plataformas:** SNES, DOS, Sega 32X, Mac, GBA
- **Año:** 1994

«Blackthorne» dependía menos de las plataformas y se centraba en los puzles y el combate, pero la inspiración era evidente. Su protagonista tenía las mismas habilidades y carencias del Príncipe, e incluía pruebas de ensayo y error. La acción era repetitiva, lo que no era el caso de **«Prince of Persia»**.

Tomb Raider
- **Desarrollador:** Core Design
- **Compañía:** Eidos Interactive
- **Plataformas:** Sega Saturn, PlayStation, PC, Macintosh, Windows Mobile, N-Gage, PSN
- **Año:** 1995

Con su mezcla de carreras, saltos y plataformas, la inspiración de **«Tomb Raider»** está clara. Lara Croft es una versión femenina de Indiana Jones, personaje en que se basó Mechner para **«Prince of Persia»**. Los puzles de **«POP»** fueron trasladados a un exuberante mundo 3D.



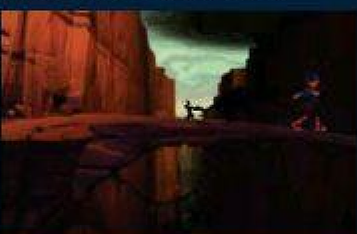
Oddworld: Abe's Oddysee
- **Desarrollador:** Oddworld Inhabitants
- **Compañía:** GT Interactive
- **Plataformas:** PlayStation, PC, Windows, Game Boy, PSN
- **Año:** 1997

Lorne Lanning, creador de la aún inconclusa saga **«Oddworld»** asegura que el juego se inspiraba más en «Another World», pero es muy similar a **«Prince of Persia»** en cuanto a diseño y jugabilidad. Incluso debías elevar plataformas al estilo **«POP»** mientras los Slig te disparaban.



Heart of Darkness
- **Desarrollador:** Amazing Studio
- **Compañía:** Interplay
- **Plataformas:** PlayStation, PC
- **Año:** 1998

«Prince of Persia» creó todo un subgénero de plataformas 2D, que luego continuaría con títulos del estilo de **«Heart of Darkness»**. Este juego de scroll lateral tenía una mecánica similar, con el protagonista caminando, saltando, trepando y gateando a través de los niveles, y atacando a cualquier enemigo que le saliera al paso. Ayudó a mantener el subgénero vivo.



Assassin's Creed
- **Desarrollador:** Ubisoft Montreal
- **Compañía:** Ubisoft
- **Plataformas:** PS3, Xbox 360, PC
- **Año:** 2007

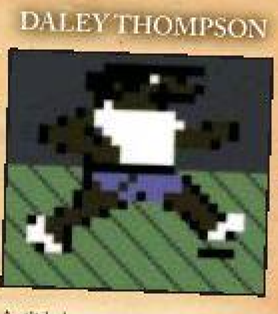
El juego para móviles de Gameloft era increíblemente similar al primer **«Prince of Persia»**, aunque con más prestaciones. Gameloft también se ha inspirado en **«Prince of Persia»** para otros juegos. **«Assassin's Creed»** para consolas bebía más de la segunda trilogía «POP» –empezando por «Las Arenas del Tiempo»–, la cual no habría existido sin el original de Mechner.



DIZZY

Agilidad	7/20
Fuerza	9/20
Resistencia	10/20
Lucha	0/20
Atractivo	1/20
Total	27/100









Este tercer juego seguía la misma premisa: scroll lateral y un argumento similar. Había guardias, trampas y cornisas, y la única diferencia real entre la versión 3D y las anteriores era esa tercera dimensión. A favor de Red Orb, decir que conseguía trasladar la jugabilidad de los dos primeros trabajos de Mechner a un mundo 3D, y el diseño de niveles era sólido. Los analistas elogiaron el ritmo y afirmaron que los gráficos –al margen de los personajes– hacían justicia a los niveles. Esto resultaba irónico, dado que el sello distintivo de los dos primeros juegos era la natural fluidez del Príncipe. Ron Dulin de GameSpot bromeó: "La animación por captura de movimientos es fantástica, excepto cuando el Príncipe sube escaleras o rampas, momento en el que se asemeja a un anciano que ya no puede con su alma. Ya han pasado diez años desde el inicio de sus aventuras, así que quizás habría que darle un descanso."

Sumado a esto, la crítica hizo trizas los controles. Y la perspectiva de la cámara era pobre, fija detrás del Príncipe, obstruyendo la visión de los obstáculos y haciendo difíciles los combates. Hubo todavía más críticas: a muchos no les gustaban las voces. Escuchando la voz del Príncipe muchos desearon regresar a la época en la que era mudo. Mechner no participó apenas en el proyecto, excepto en un papel de consultoría. Estaba estudiando en una escuela de cine y había rodado un corto documental "Waiting for Dark", que trataba sobre las terribles condiciones de vida en La Habana, Cuba. Sus ambiciones parecían ya encaminarse hacia este sector.

"El tercer juego fue un proyecto que Brøderbund realizó a nivel interno", dice Mechner. "En aquel momento yo ya estaba más metido el cine. Acababa de hacer *«The Last Express»*, que era un tipo de juego diferente, y *«Prince of Persia 3D»* no había sido un proyecto del que yo fuera punta de lanza. El cine era lo primero."

Sin embargo, Mechner sí que lo probó , aunque reconoce que no pasó de la segunda fase. Aunque comercialmente fue un éxito, eso no hizo que se quedase prendado de él. Desde finales de los 90 hasta principios del nuevo siglo, Mechner estuvo ocupado en la producción de otro documental, "Chavez Ravine", que cuenta la historia de un pueblo mexicano-estadounidense que fue demolido para levantar el Dodger Stadium de Los Ángeles. *«Prince of Persia 3D»* sigue siendo, en cierta manera, una vergüenza para él.

"Yo conocía al equipo y, en cierto modo, veía lo que estaban haciendo, y su plan inicial sonaba

El Príncipe de la A a la Z

A de Alter Ego. A lo largo de la serie, el Príncipe se enfrenta a formas alternativas de sí mismo, desde la Sombra del original y la continuación, hasta el Espectro de Arena de «El Alma del Guerrero» y el Príncipe Oscuro de «Las Dos Coronas».

B de Brøderbund. Los dos primeros juegos fueron lanzados por Brøderbund, previamente a la compra de la compañía por parte de The Learning Company. Su quiebra y las prisas por estrenar «Prince Of Persia 3D» fueron la causa de las deficiencias de este juego.

C de Combate. Los duelos de espada son una constante a lo largo de los juegos de la saga «Prince of Persia». Jordan Mechner solía ver películas de Errol Flynn para perfeccionar la técnica en pantalla.

D de Daga. La Daga del Tiempo permite al Príncipe manipular el tiempo a su antojo utilizando el poder de las Arenas del Tiempo.

E de Exploración. Una de las principales tareas en los juegos «Prince of Persia» es la exploración del mundo que te rodea. Aumenta su importancia según progresaba la serie y la tecnología subyacente.

F de Filme. Dirigida por Mike Newell, producida por Jerry Bruckheimer, protagonizada por Jack Gyllenhaal y escrita por el creador de «Prince of Persia», Jordan Mechner, la película fue estrenada a lo grande en verano de 2010.

G de Gameloft. Además de desarrollar «Prince of Persia Classic», esta compañía llevó varios juegos de la serie a los teléfonos móviles y, últimamente, ha creado versiones para iPhone e iPad.

H de Hora. 60 minutos representados en un reloj de arena es el tiempo del que dispones para rescatar a la Princesa en el primer juego de la colección.

I de Indiana Jones. Desde la primera entrega, la saga está inspirada en el icónico dr. Jones –concretamente, en los primeros diez minutos de "En busca del arca perdida"–, poniendo énfasis en la acción y la exploración.

J de Jordan. La premisa original de «Prince of Persia» fue idea del aprendiz de director de cine y programador de juegos Jordan Mechner a finales de los ochenta, cuando contaba con 21 años de edad.

K de «Karateka». Aunque no forma parte del universo «Prince of Persia», este juego de artes marciales fue el título que allanó el camino a la franquicia.

L de Locura. Así fueron las ventas que llegó a cosechar «Prince of Persia», más de 2 millones de copias en todo el mundo.

M Magia. Existen muchas maneras de morir en los primeros «Prince of PersiaP», así que poder beberse una de las pociones mágicas para recuperar salud era casi un regalo de los dioses.


» [Xbox] Estéticamente, *«Las Dos Coronas»* significó un retroceso respecto a *«El Alma del Guerrero»*.

apasionante", dice, diplomáticamente. "Tenían grandes esperanzas en el juego y yo también confiaba en que saliera bien. Pero fue un desarrollo muy difícil, sufrieron un montón de contratiempos. Mi impresión es que no cumplió con las expectativas que el equipo tenía puesto en él. En cuanto a mí, no llegué más allá del segundo nivel cuando lo jugué. Lamento decir que se debió parcialmente a un problema técnico. El PC que tenía entonces no era lo bastante potente como para que funcionara bien y, además, tenía ciertos problemas técnicos. Alguna vez pensé en intentar volver a jugarlo hasta el final, pero nunca lo hice."

La falta de una participación activa en este tercer juego hace que Mechner opte por no considerarlo parte de la saga. Para él, se ha convertido en algo casi irritante y está dispuesto a eliminarlo de su mente. "No lo veo como parte de la colección *«Prince of Persia»*", dice. "Fue una excepción. Para mí, la inspiración del Príncipe procedía de Errol Flynn, Douglas Fairbanks o el Indiana Jones de "En busca del arca perdida". Era un tipo de héroe de acción que iba forjando su personalidad según avanzaba en su difícil peripecia. No eran los diálogos o las expresiones faciales, tenía más que ver con expresar su personalidad a través del movimiento. Cuando miro hacia atrás, veo que el tercer juego no funcionó."

Llegados a este punto, Mechner, en su deseo de romper con los videojuegos e intentar nuevas cosas, no fue consciente de lo que tenía. Nos confiesa que necesitaba recargar las pilas intentando algo nuevo, pero ello significó perder de vista a la franquicia que había puesto en pie. En 2001, sin embargo, recibió una llamada de Ubisoft, cuyo presidente quería discutir la posibilidad de hacer una nueva versión del juego para la generación más joven. Mechner no estaba seguro. Se sintió incómodo con *«Prince of Persia 3D»* y, si llegaba a un acuerdo, debía ser para crear algo asombroso. Sin esa garantía, prefería mostrarse cauteloso ante cualquier acuerdo. Pero voló a París para discutir el asunto.

"Recibí una llamada personal de Yves Guillemot (presidente de Ubisoft)", recuerda. "Ubisoft acababa de comprar a Brøderbund los derechos del nombre y creo que una de sus motivaciones era esta oportunidad de traerlo de vuelta. Pero yo todavía tenía los derechos de propiedad intelectual. Es justo decir que por entonces el juego ya era un clásico, pero no se estaba haciendo nada nuevo con él. Yo había visto *«Rayman»*, y pensaba que era un juego absolutamente genial. Y también creía que *«Prince of Persia»* podía ser hecho para una nueva generación de consolas."

Mechner dio luz verde al proyecto, con la certidumbre de que se formaría un gran equipo. Un primer grupo fue reclutado en Montreal, y el productor se reunió con Mechner en el E3 para profundizar en el proyecto. "Me resultaba extraño regresar a la saga", dice Mechner. "Habían pasado muchas cosas desde que había sacado el segundo juego. Venía de hacer *«The Last Express»*, un proyecto de tres años que comprendió la formación de un equipo, fundar una compañía y un trabajo de gran dedicación. También había cambiado el mercado, y los juegos de scroll lateral habían dado paso a los del tipo *«Tomb Raider»*. Pero cuanto más lo pensaba, más presentía que era lo acertado."

A través del tiempo...



Braid

- **Compañía:** Microsoft Game Studios
- **Desarrollador:** Jonathan Blow
- **Plataformas:** Xbox 360, Windows, PS3, Mac OS X
- **Año:** 2008

Este juego de Jonathan Blow trata sobre un hombre en busca de una princesa raptada. Aunque la historia se centra en los descubrimientos del pasado y su comprensión, los jugadores tienen la habilidad de manipular el tiempo. Puedes retroceder a épocas anteriores, incluso después de morir, o usar el tiempo para solucionar puzles.

Shadow of Memories

- **Compañía:** Konami
- **Desarrollador:** In-house
- **Plataformas:** PS2, Windows, Xbox, PSP
- **Año:** 2001

Este título clásico para PS2 te pone en la piel de Eike Kusch, un hombre que fallece al comienzo del juego. Después de que su espíritu obtenga la habilidad de viajar a través del tiempo, se mueve entre 2001, 1980, 1902 y 1580, buscando una manera de revertir su muerte en el presente.





The Chaos Engine

- **Compañía:** Renegade Software
- **Desarrollador:** Bitmap Brothers
- **Plataformas:** Amiga, Atari ST, Amiga CD32, DOS, Risc OS, Mega Drive, SNES
- **Año:** 1993

Narraba cómo la tecnología de un extraviado viajero temporal caía en manos de un inventor, el cual creaba después una línea temporal alternativa y una máquina para experimentar con la materia, el tiempo y el espacio, resucitando todo tipo de horrendas bestias.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time

- **Compañía:** Nintendo
- **Desarrollador:** In-house
- **Plataformas:** Nintendo 64
- **Año:** 1998

Utilizando la Espada Maestra de este clásico puedes viajar entre dos períodos de tiempo, así como gozar de oportunidades para teletransportarse a localizaciones previamente visitadas. Una sorprendente e inolvidable aventura que, como su propio título sugiere, te permite hacer del tiempo y el espacio tu pasatiempo definitivo.





Time Zone

- **Compañía:** On-Line Systems
- **Desarrollador:** Roberta Williams
- **Plataformas:** Apple II
- **Año:** 1982

«Time Zone» te permitía viajar en el tiempo y resolver puzles. Aunque era una aventura conversacional, podías "conocer" a algunas de las más relevantes figuras de la Historia, como Julio César o Cleopatra. Si Roberta fuera hoy capaz de viajar al pasado, quizás no habría vendido el juego por la friolera de 99 $.

N de Novela gráfica. No colmado con los juegos y la película, Jordan Mechner también produjo una serie de novelas gráficas de «Prince of Persia».

O de Oculto. El nombre del Príncipe permanece oculto a lo largo de toda la serie de juegos. Sólo en la película nuestro héroe recibe el apodo de Dastan. Es la única vez que aparece.

P de Portátil (y de Príncipe, claro). Además de ser un exitoso título para ordenador y consola, los juegos también salieron para los formatos Game Boy, Nintendo DS y PSP.

Q de Querer. El amor que el príncipe sentía por la princesa, habitualmente encerrada bajo llave, era la fuerza que impulsaba las acciones de nuestro héroe en toda la serie.

R de Rotoscope. El primer «Prince Of Persia» sorprendió a los jugadores por la fluidez del personaje principal gracias a la técnica de "rotoscope", que se basaba en el calcado de fotogramas con movimientos de acción real.

S de «Sands of Time». El sobrenombre original en inglés de «Las Arenas del Tiempo», la entrega que revitalizó la franquicia en 2003 de la mano de Ubisoft.

T de Trampas. Ningún «Prince of Persia» está completo sin trampas. Ya se trate de pinchos, abismos, sierras circulares, mandíbulas de acero o cuchillas horizontales, nuestro Príncipe se estremece sólo de pensar en ellas.

U de Ubisoft. Gracias a la compañía, Mechner, que se consideraba un programador medio, pudo concentrar sus esfuerzos creativos en el desarrollo del argumento y los personajes.

V de Visir. El Príncipe no descansa de las jugarretas del maléfico Visir, que intenta arrebatarle el amor de su vida y pone al mundo en su contra.

W de World Record Guinness. El libro de los récords señala que «Prince of Persia» fue el primer juego en incluir la animación por captura de movimientos y el juego de plataformas mejor valorado de PS2 y Xbox.

X de XBLA. Ubisoft sacó en 2007 una versión del «Prince of Persia» original con mejores gráficos y unos cuantos ajustes en la mecánica de juego.

Y de Yale. En esta prestigiosa universidad fue donde Jordan Mechner se graduó en Psicología mientras programaba su juego «Karateka».

Z de Zorro. Astuto como este animal fue Chris White, que programó casi en solitario y sin informar a nadie una conversión de «Prince of Persia» para Sam Coupé en 1992. A Domark le impresionó tanto que decidió publicarla.

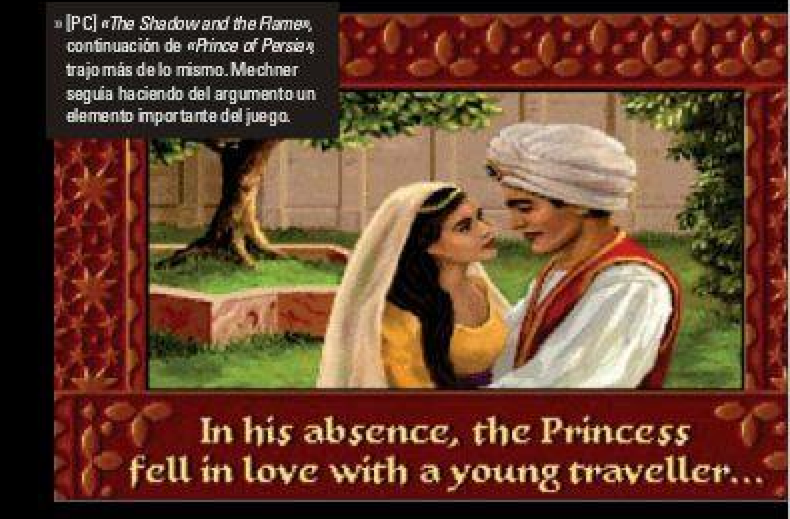
«Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo» salió a la venta en 2003 para PlayStation 2, Xbox, GameCube y PC. La acción giraba en torno a la Daga del Tiempo, que el Príncipe roba, pero un maléfico visir le convence para desbloquearla, un reloj de arena es abierto y se desata el caos.

No cabía duda de que el Príncipe había vuelto, y se le veía mejor que nunca. Sus saltos al filo de la muerte y el sistema de control eran más indulgentes. El juego, muy logrado y repleto de acción, impresionó a los jugadores. La mecánica llevaba al Príncipe por un camino marcado pero no distractivo, porque los jugadores estaban más interesados en las acrobacias que desafiaban la gravedad. El juego también homenajeaba a sus raíces, incluyendo el *«Prince of Persia»* original. "Me encantó *«Las Arenas del Tiempo»*, afirma Mechner. "Pensaba que era muy fiel al original, pero al mismo tiempo se sostenía en sus propias virtudes."

Un año más tarde, los pensamientos de Mechner volvieron a la película. Comenzó a escribir un guión y editó varias secuencias del juego para ilustrar cómo podría ser el resultado. Después se lo mostró a Jerry Bruckheimer, que se hizo con los derechos cinematográficos y dio un empujón al proyecto. Para Mechner esto era la consagración de un sueño, la película que había deseado durante toda su vida. Y fue posible gracias a su perseverancia con los videojuegos, un medio que había aprendido a amar intensamente.

"Trabajé muy estrechamente con Ubisoft en *«Las Arenas del Tiempo»*. Me trasladé a Montreal para la parte final del desarrollo y trabajé como diseñador y guionista, así que creativamente estuve muy involucrado. Pero tras ser lanzado me mudé a Los Ángeles para mover el proyecto de la película. Por eso no participé tanto en el segundo juego de la serie, *«El Alma del Guerrero»*."

«El Alma del Guerrero», lanzado en 2004, fue seguido por el tercer juego de la segunda trilogía, *«Las Dos Coronas»*, que hizo su debut en 2005. Para entonces, Mechner ya estaba totalmente inmerso en el proyecto de la película. "Creo que, a medida que la segunda trilogía progresaba, los juegos se volvieron mucho más oscuros, sobre todo *«El Alma del Guerrero»*", dice. "Pensaba que *«Las Dos Coronas»* era una especie de paso atrás, a medio camino entre *«Las Arenas del Tiempo»* y *«El Alma del Guerrero»*, en cuanto al tono del juego."



» [PC] *«The Shadow and the Flame»*, continuación de *«Prince of Persia»*, trajo más de lo mismo. Mechner seguía haciendo del argumento un elemento importante del juego.

Ambas entregas fueron muy populares. Algunos pensaban que *«El Alma del Guerrero»* perdía el encanto del primer título, pero tenía más horas de juego y los combates eran menos repetitivos. La historia enlazaba con el final de *«Las Arenas del Tiempo»*, y el elemento de los viajes temporales estaba en primera línea.

«Las Dos Coronas» cerró diestramente una etapa, y el último juego, *«Las Arenas Olvidadas»*, regresó a la trilogía original y se hizo un hueco entre *«Las Arenas del Tiempo»* y *«El Alma del Guerrero»*, donde existía un vacío argumental de siete años. El tiempo no ha sido sólo el sello de la serie, sino también de la vida de Mechner.

Pero esto no es todo. Ubisoft sacó en 2008 un remake que parece haber caído en el olvido. Llamado sencillamente *«Prince of Persia»*, fue considerado muy simple por algunos jugadores, aunque también gozó de gran éxito. "Pensaba que era bello en algunos aspectos", dice Mechner. Después hace una pausa y reflexiona. "*«Prince of Persia»* es el trabajo en el que he estado involucrado más profundamente, como escritor y como creador. Cuando veo la serie en su conjunto tengo una sensación de asombro. Si hubiera tenido una Daga del Tiempo en 1985, cuando empecé el primer juego, y hubiera visto que todo esto iba a suceder, me habría sobrecogido, porque es mucho más de lo que nunca podía haber soñado."

» [360] *«Las Arenas Olvidadas»* volvió a la trilogía de las Arenas y fue recibido muy positivamente.



Aunque SNES disponía de algunos títulos de acción en su catálogo, no alcanzaba el nivel de variedad de Mega Drive. Por otro lado, contaba con *«Axelay»*, de Konami, un fantástico juego de disparos que utilizaba el modo gráfico 7 de la consola para crear un arcade sorprendente que los propietarios de Mega Drive contemplaban con envidia. Han pasado 17 años y, durante ese tiempo, *«Axelay»* nunca ha recibido una segunda parte, lo que significa que, a menos que tengas acceso al juego original, el innovador título de Konami podría caer en el olvido. Acompáñanos en este breve recorrido por la historia de uno de los mejores arcades de la consola de Nintendo.

Arachnatron
El primer jefe final de *«Axelay»* impresionaba por su tamaño y también porque era un hueso duro de roer. Ayudado por arañas robóticas y una red eléctrica que reducía tu velocidad, tenías que destrozarle el ojo para poder derrotarlo.

T-36 Towbar
Esta maravilla mecánica, basada obviamente en el robot ED-209 de "RoboCop", te esperaba al final del Nivel 2. La bestia metálica intentaba eliminarte con el minicañón situado sobre su cabeza y con un enorme cañón láser.

Aquadon
Sí, el nombre es una horterada, pero Aquadon era un enemigo de armas tomar. Con su blindaje, su cañón láser y su capacidad de disparar proyectiles mortíferos, era un pez metálico de aspecto horrible que te la hacía pasar canutas.





De todo un poco

Sí, «Axelay» utilizaba algunos de los mejores efectos visuales que podían verse en SNES, pero la auténtica belleza de la bestia de Konami residía en que adoptaba características de otros juegos y de medios distintos y, aun así, parecía original. Konami se inspiró prácticamente en todo, desde «R-Type» hasta «RoboCop», por no mencionar los préstamos que tomaba de su propio catálogo de juegos. El resultado final es un glorioso título que, en lugar de pasar sin pena ni gloria como el "shooter" de Frankenstein, se convirtió en un fabuloso homenaje al género. Por eso no entendemos que nunca tuviera una continuación.

¡Mis ojos! ¡Mis ojos!

Incluso ahora, el momento más impresionante de «Axelay» era cuando tu nave surcaba la pantalla a toda velocidad por primera vez y contemplabas algunos de los usos más espectaculares del Modo 7 que se podían observar en SNES. Era sorprendente en 1992 y sigue siéndolo hoy en día. La calidad de los escenarios en pseudo-3D nos impresiona hoy tanto como en el pasado, y se rumorea que fue uno de los últimos juegos en los que trabajaron algunos de los empleados de Treasure. Konami estaba en racha durante la época de los 16 bit, y «Axelay» es un testimonio del extraordinario ingenio de la compañía.



Bondades biomecánicas

«Axelay» tomó prestado muchos rasgos de otros arcades, por no mencionar algunas películas. Aunque el clon del ED-209 que aparece al final de la Fase 2 es quizá la elección más obvia, nos hemos decantado por el escenario del Nivel 4. «R-Type» es uno de los arcades más influyentes de todos los tiempos, así que no es sorprendente descubrir que la cuarta fase de «Axelay» toma ideas del juego de Irem. ¿Alienígenas biomecánicos? ¡Hecho! ¿Un escenario acuático de aspecto orgánico? ¡Hecho! ¿Un jefe final que te hará la vida imposible? ¡Hecho! Es más fácil que el juego en que se inspira, pero no demasiado.



Rodeado de amigos poderosos

La mejor arma de «Axelay» aparece al comienzo del juego. El Round Vulcan es un potente cañón que puede disparar en un radio de 360 grados, lo que proporciona una gran cobertura en las fases en 3D del juego. En los niveles en 2D, también resulta muy útil, ya que cubre las zonas superior e inferior de la nave. Esto la convierte en el arma perfecta para eliminar emplazamientos de armas o naves enemigas difíciles de alcanzar. Además, si apartas el dedo del botón de disparo, puedes ajustar la dirección hacia la que dispara. Por todos estos motivos, es el arma más interesante del juego.



Está un poco caliente

Sí, es un cliché como la copa de un pino, pero la fase 5 es uno de los niveles más sensacionales que se pueden ver en un arcade de 16 bit. Nada más entrar en el nivel, tus ojos se ven asaltados por un brillante mar rojizo de aspecto tan abrasador que podría quemarte las retinas. Jirones de fuego y gusanos gigantescos hacen todo lo posible para derribar tu nave, mientras que chorros de llamas surgen del río de lava y amenazan con borrarte del cielo. Si añades dragones de fuego que parecen haber surgido de «Gradius» y una banda sonora apasionante, no te resultará sorprendente que este sea el nivel más recordado.



"Soy el dios del fuego infernal"

Si te impresionó el efecto de la lava pseudo-3D de la fase 5, entonces espera a ver la gran sorpresa que te aguarda al final de este ardiente nivel. Wayler, el descomunal jefe ígneo que cubre casi toda la pantalla e intenta aplastarte con sus gigantescas manos, es un enemigo imponente mitad fuego, mitad metal. Pero no te preocupes porque, a pesar de su tamaño, el enorme elemental de fuego es muy fácil de vencer si sabes lo que estás haciendo. Si no, concentra tus disparos en su corazón mecánico cada vez que lo exponga. Eso le enseñará a no meterse contigo.



Lo que dijo la prensa… hace mucho



Super Play Número 2 85%
"Gráficamente sorprendente. Pero incluso los mayores fans deben admitir que, pese a su fantástica jugabilidad, el desarrollo es descafeinado. Aun así, es un gran juego."

Nuestra opinión

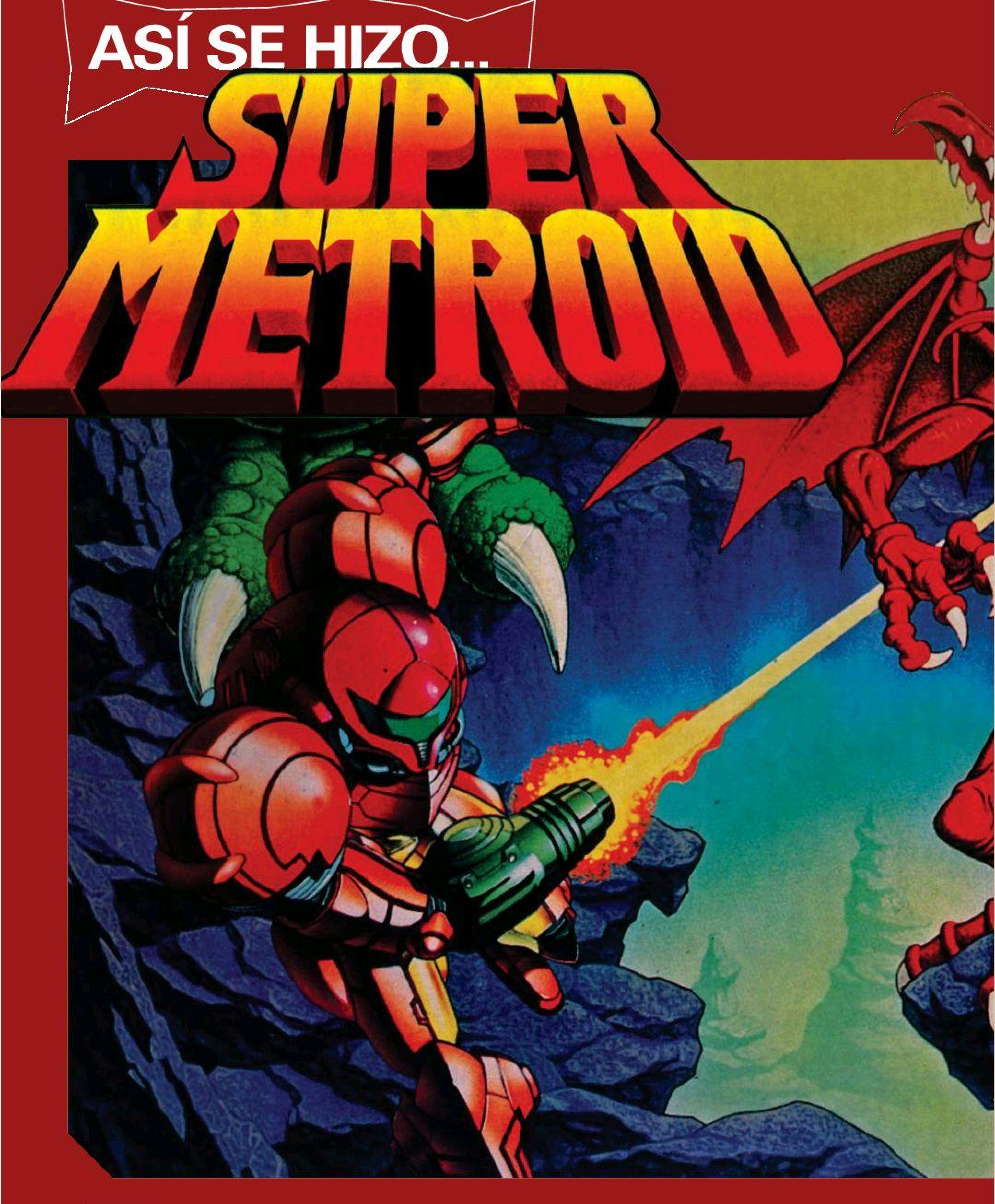
Afirmar que los seis niveles son muy cortos y el juego carece de profundidad nos parece ridículo. «Axelay» es un arcade desafiante que, después de 20 años, sigue fascinándonos tanto como el primer día.



LAS CLAVES

- **PLATAFORMA:** SNES
- **COMPAÑÍA:** KONAMI
- **DESARROLLADOR:** INTERNO
- **FECHA DE LANZAMIENTO:** 1992
- **GÉNERO:** SHOOT-'EM-UP
- **¿CUÁNTO PUEDE COSTAR?:** 20€

ASÍ SE HIZO...



17 años después del lanzamiento de este legendario título de Super Famicom, Visitamos las oficinas de Nintendo para desentrañar los misterios de la saga «Metroid» con el director Yoshio Sakamoto



» Sakamoto también dirigió *«Metroid Fusion»* y *«Zero Mission»*

LAS CLAVES

» **COMPAÑÍA:** NINTENDO

» **DESARROLLADOR:** R&D1/INTELLIGENT SYSTEMS

» **FECHA DE LANZAMIENTO:** 1994

» **GÉNERO:** AVENTURA SCI-FI

» **¿CUÁNTO PUEDE COSTAR?:** 12€

Tras dejar la estación de metro de Jujo Station en la zona sur de Tokio, nos encaminamos hacia el gran edificio blanco que alberga las actuales oficinas de Nintendo. Las puertas están custodiadas por dos corpulentos guardias de mediana edad que proyectan una presencia amenazadora, la cual contrasta cómicamente con los objetos que guardan en la parte trasera de su pequeña cabina: varias pistolas de juguete de los años 70 y una selección de personajes de peluche de Nintendo de la era Famicom. Tal vez no sea la oficina original de Nintendo, pero es evidente que aún conserva la historia de la compañía con el mismo empeño que un jugador atesorando productos antiguos.

Dentro, una vez que dejamos atrás el césped y la entrada, nos vemos inmersos en un mundo austero cuyo vestíbulo está repleto de trabajadores de Nintendo amables y educados. Tras algunos vagabundeos, acabamos en una sala de reuniones de la planta baja, donde tomamos la bebida que amablemente nos ha servido una de las empleadas mientras esperamos pacientemente. Revisamos las notas hasta que un individuo con aspecto de artista entra en la sala y se presenta de inmediato. Es Yoshio Sakamoto, el productor de *«Super Metroid»*, que sigue trabajando para Nintendo. "Hajimemashite. Yoroshiku onegai shimasu".

Sakamoto ha traído consigo un folleto en el que se describen las características de *«Super Metroid»* para refrescarse la memoria; el juego se lanzó hace 18 años, pero su legado se ha mantenido durante dos décadas.

"Al principio solo estaba *«Metroid»*, para Famicom", recuerda. Sakamoto trabajó en esa primera aventura, y su trascendencia para *«Super Metroid»* es particularmente importante porque el concepto principal apenas cambió; una idea que se formó en el sistema Famicom original allá por 1986.

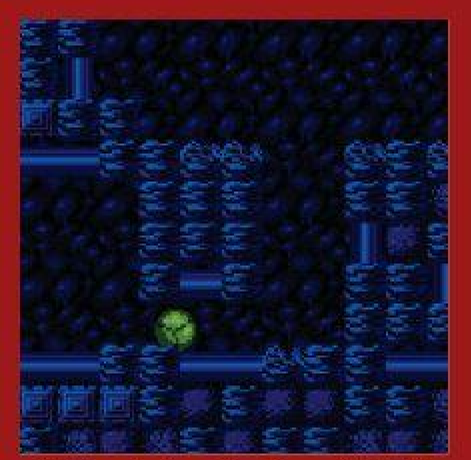
"Mi jefe [el productor Makoto Kanoh] me dijo que *«Metroid»* era muy famoso en EE.UU., así que me animó a que diseñase un nuevo juego con gráficos de alta calidad que explotasen las posibilidades de Super Famicom. Por supuesto, le dije: "sí, me gustaría hacerlo". El diseño y la idea ya se habían establecido antes de que se produjera *«Metroid II»* para Game Boy", explica Sakamoto. "Cuando decidimos realizar otra entrega, esta vez para Super Famicom, quisimos ver hasta qué punto podíamos exprimir la consola para generar una mayor expresividad y mejorar la apariencia del mundo del juego, y todo ello mientras trabajábamos con un concepto que apenas había cambiado. Esa fue nuestra motivación en lo concerniente a *«Super Metroid»*: crear la expresividad de *«Metroid II»* y alcanzar una mayor presencia, algo más próximo a la realidad".

Sakamoto no tuvo nada que ver con *«Metroid II»* (en esa época, sus servicios eran necesarios en otros departamentos) pero, aun así, el título influyó en los planes de *«Super Metroid»*. "Para la última escena que mostraba a Baby Metroid naciendo delante de los ojos de Samus... Bueno... No hay explicación dentro del argumento de los juegos, pero esa escena nos motivó para delimitar el rumbo que debía seguir la serie. Decidimos mantener la perspectiva y continuidad de la historia".

Aparte de la fórmula básica que se estableció en *«Metroid»*, el juego también marcó la dirección estética de toda la saga. Le comentamos a Sakamoto-san que *«Super Metroid»* y *«Metroid»* no parecen los típicos juegos de Nintendo, y le preguntamos a qué se debe eso. Sakamoto sorbe

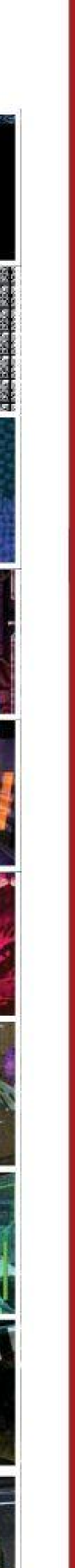


» [SNES] Zebes destacaba por su atmósfera y amplia variedad de escenarios, recreados con gran detalle gracias al hardware de SNES.



» [SNES] La morfosfera nació por la incapacidad de NES de mostrar las animaciones de Samus mientras reptaba.

La saga

Metroid
(FDS/NES/GBA – 1986)

La saga *«Metroid»* nació en un disco, no en un cartucho. Su primera aparición fue en Famicom, antes de mudarse a los cartuchos de NES para su estreno occidental. La primera heroína de fama internacional de los videojuegos nació aquí (puedes encontrar una emulación en *«Metroid Prime»* para GameCube).

Metroid II: Return of Samus
(Game Boy – 1992)

Samus viajó al mundo natal de Metroid, SR388, en esta aventura monocromática cuyo dramático final proporcionó a Sakamoto y al equipo un puente entre los eventos de *«Super Metroid»*. Tal vez no sea tan espectacular como sus parientes, pero *«Return of Samus»* sigue siendo una gran experiencia.

Super Metroid
(SNES – 1994)

Este título de 16 bit, uno de los más elegantes de la saga, llevó las aventuras en 2D a un nuevo nivel de sofisticación. Tanto la jugabilidad como el diseño de los escenarios es casi perfecto, y hay tantos aspectos que explorar que el juego sigue conservando su encanto 17 años después.

Metroid Fusion
(GBA – 2002)

«Metroid Fusion» llevó el desarrollo de *«Super Metroid»* al siglo XXI, y volvió a contar con Yoshio Sakamoto en el equipo creativo. Samus volvía a involucrarse en la destrucción de todo un mundo, solo que esta vez ella era la causante.

Metroid Prime
(GameCube – 2002)

La aventura en primera persona de Retro Studios basada en *«Metroid»* vendió 1,5 millones de copias solo en EE.UU., logró que Samus Aran trascendiese las fronteras japonesas y le garantizó un próspero porvenir en tierras occidentales a costa de la larga herencia de *«Metroid»*. La inusual perspectiva de Prime y su estilo le ayudaron a abrirse hueco en las nuevas generaciones, aunque con el tiempo dejase a un lado este género.



Metroid: Zero Mission
(GBA – 2004)

La nueva versión del juego original incorporó las mejoras gráficas vistas en *«Metroid Fusion»*. Pero, por aquel entonces, la popularidad de Samus en su tierra natal estaba de capa caída, y las ventas no alcanzaron las seis cifras en tierras niponas; una pena, ya que *«Zero Mission»* era incluso mejor que el original para FDS.

Metroid Prime 2: Echoes
(GameCube – 2004)

El primer juego de *«Metroid»* que incluía un modo multijugador, aunque su incorporación no fuese un gran acierto, ya que no conseguía recrear las características que habían lanzado a la fama a la aventura individual. Su mayor éxito, sin embargo, fue trasladar las habilidades de Samus a un contexto en 3D.



Metroid Prime: Hunters
(DS – 2006)

Desarrollado por NST, que también se encargó de títulos como *«Ridge Racer 64»* y *«Wave Race: Blue Storm»*, *«Hunters»* fue uno de los mejores juegos en primera persona para DS, con un multijugador que resultaba mucho más natural que el de *«Echoes»*. No obstante, en comparación con sus predecesores controlados por joypad, los controles táctiles de *«Hunters»* influían negativamente en el nivel general de satisfacción.

Metroid Prime 3: Corruption
(Wii – 2007)

El último título de la trilogía *«Prime»* llevó la experiencia de *«Metroid»* más cerca del género de la acción en primera persona, y combinaba los disparos dirigidos por control remoto con una acción frenética.

Metroid Prime Trilogy
(Wii 2009)

Aunque es una actualización de los dos primeros juegos de *«Prime»* y su continuación para Wii, es digna de mención, porque las versiones de GameCube muestran los excelentes controles del tercer título.



Metroid: Other M
(Wii 2010)

La última aventura con Samus de protagonista sufrió una desviación con respecto al resto de la saga. Estaba más orientada hacia la acción (algo en lo que influyó la implicación de Team Ninja), pero fue decepcionante con Samus convertida en una adolescente llorona.



» [SNES] *«Super Metroid»* volvió a incorporar las grabaciones por batería de *«Metroid II»*, un regalo del cielo tras el sistema de contraseñas del juego original.

su taza de té antes de responder: "Creo que la película "Alien, el octavo pasajero" ejerció una gran influencia en la producción del primer juego. Todos los miembros del equipo se basaron en las obras de H.R. Giger, y creo que eran conscientes de que esos diseños eran los más adecuados para el mundo de *«Metroid»*. Para ser honestos, nunca he tenido claro qué rasgos hacen que un juego sea o no "típico de Nintendo" pero, en lo que respecta a nuestro trabajo, estábamos proyectando otra imagen de Nintendo, otro rostro si se prefiere. Pero, sí, es un juego de ciencia ficción, así que…"

Además de la influencia artística de *«Necronom»*, Sakamoto reconoce que algunos juegos influyeron en *«Super Metroid»*. "No puedo enumerarlos todos… hubo demasiados". Aunque también alaba el lado experimental de los primeros diseños de su equipo: "Para la fase de pruebas del desarrollo de *«Super Metroid»* contamos con la ayuda de varios programadores de sistemas inteligentes y de otros diseñadores internos de Nintendo, además de mí mismo. Estudiamos lo que era posible en el juego y, tras analizar el sistema principal de *«Metroid»*, pensamos en cómo mejorar la jugabilidad y qué nuevas ideas incorporar. También reclutamos a otros diseñadores de Nintendo e IntSys cuando abandonamos esa fase y empezamos a trabajar en serio".

Siempre ha habido una relación compleja pero beneficiosa entre Nintendo, que se estableció en el barrio oriental de Kioto, Higashiyama (al noreste de la actual ubicación de Minami) e Intelligent Systems, que se encuentra en el mismo barrio. Sakamoto llama al equipo "IntSys", y asegura que ha estado ayudando a Nintendo con la saga *«Metroid»* desde el juego original. "Como un segundo equipo desarrollador". Aunque es justo decir que el personal de Nintendo es uno de los mejores del mundo, los desarrolladores de Intelligent Systems proporcionaban un conocimiento técnico indispensable, sobre todo en lo relativo al hardware.

"IntSys ha tenido siempre una gran experiencia con el hardware", añade Sakamoto, "así que, durante la fase experimental, explicamos a los programadores de IntSys qué queríamos hacer y ellos nos decían lo que en realidad se podía hacer. Estábamos bien preparados para el traspaso al hardware de Super Famicom, así que teníamos una cierta idea de lo que podíamos esperar; qué funciones debíamos utilizar y cómo. Creo que nos resultó muy útil la fase de pruebas, ya que nos dio una base sobre la que el personal de la fase experimental podía empezar a trabajar. En aquella época, Super Famicom tenía fama de ser muy difícil de programar. Según cómo paginabas la memoria RAM de vídeo, la cual se encargaba de clasificar los datos de las imágenes, el abanico de

> **"Nadie limpiaba la habitación en que dormíamos. Un empleado nos despertó un día y nos dijo que olía como un zoológico"**



» [SNES] La jugabilidad abierta de «*Super Metroid*» se volvió muy popular gracias a sus travesías a alta velocidad.



» [SNES] «*Super Metroid*» aprovechaba la variedad de efectos de SNES tanto en escenarios como en jefes finales.



posibilidades cambiaba drásticamente. Saber que podías reducir la potencia de la VRAM si realizabas una paginación pobre era muy útil, ya que eso significaba que podías pensar en cómo conseguir ciertas cosas y cómo superar esas limitaciones. Ya que estábamos emigrando de Famicom a Super Famicom, todo el mundo (no solo Nintendo, sino también los demás desarrolladores) parecía divertirse poniendo a prueba las funciones del nuevo hardware. Eso también valía para nosotros: Recuerdo haber pensado a menudo, "Vaya, no tenía ni idea de que pudiéramos hacer eso". Los gráficos y el sonido eran fantásticos, pero nos movía el no querer vernos superados por los juegos de aquella época".

Los desarrolladores proporcionados por IntSys para trabajar en «*Super Metroid*» eran programadores. Pese a la experiencia del equipo, no existía ninguna rivalidad entre Nintendo e IntSys; solo armonía y cooperación productiva. Los miembros más destacados del lado de Nintendo incluían a Makoto Kanoh, el productor, la persona que inspiró el proyecto; nuestro entrevistado, Yoshio Sakamoto, que fue el director a cargo del diseño del juego; y Tomomi Yamane, al que Sakamoto considera el diseñador "principal". "Tenía un gran talento, y le interesaba todo lo relacionado con el hardware. Consultaba mucho con los empleados de IntSys sobre qué tipo de imágenes podían representarse".

Aunque el objetivo del equipo era igualar el éxito de «*Metroid*» y «*Metroid II*», solo tres de sus miembros habían trabajado en el juego original, incluyendo al propio Sakamoto: "El resto estaba formado por programadores jóvenes", recuerda. "La gente joven puede ser muy impertinente (y los que trabajaron en «*Super Metroid*» lo eran) pero creo que es un rasgo muy importante. Tenían la suficiente confianza en sí mismos como para resultar útiles. Había un gran surtido de personalidades distintas en el equipo, lo cual era algo bueno. Era un entorno de desarrollo complicado, así que seguro que más de uno no disfrutaba con su trabajo pero, en general, existía espíritu de cooperación. Creo que también se debía en parte a la coordinación y al hecho de que Super Famicom nos empujara a alcanzar el siguiente nivel".

El "siguiente nivel" no era simplemente la idea de emplear gráficos y sonidos avanzados, también implicaba una expansión y una mejora del diseño de los niveles. Sin embargo, Sakamoto y el equipo se mostraban poco dispuestos a implementar en «*Super Metroid*» el sistema narrativo que tanto se empleaba en los juegos de rol y aventuras. "No queríamos explicar las cosas a los jugadores con demasiadas palabras", explica Sakamoto. "Solo dejarles jugar y que descubriesen todo por sí mismos. Por ejemplo, digamos que hay un mecanismo al que debes subir utilizando una escalera para colocar una bomba y así poder seguir avanzando, como un componente de la solución de un enigma; si eso fuese todo lo que necesitas hacer para pasar a la siguiente zona no prestarías atención a los otros mecanismos que hemos puesto también allí, y no te darías cuenta de que existen esas otras partes del juego. Queremos que los jugadores exploren todo lo que hemos creado y luego sigan adelante. Por eso diseñamos los mapas de forma que el jugador no pudiera escapar sin explorar, o que terminara volviendo al punto de inicio antes de avanzar. El jugador se vería arrinconado y, con el tiempo, se detendría y empezaría a decir, "Vale, ¿cómo debería salir de esta zona?" Ese es el rasgo fundamental del diseño de mapas de «*Super Metroid*». Al no utilizar palabras, los jugadores deben "percibir" su avance por el juego; y eso es lo que queríamos conseguir. Cuando descubriesen algo nuevo (un nuevo objeto o un lugar),

SUPER METROID







LO MEJOR DEL ESTUDIO

DONKEY KONG JR
SISTEMA: RECREATIVA, FAMICOM DISK SYSTEM/NES, ETC.
AÑO: 1982

KID ICARUS (EN LA IMAGEN)
SISTEMA: FDS/NES, GBA
AÑO: 1986

METROID
SISTEMA: FDS/NES, GBA
AÑO: 1986



queríamos que el jugador sintiese que ha realizado ese descubrimiento él solo, sin ayuda del juego".

El equipo R&D1 sufrió muchos quebraderos de cabeza para alcanzar el equilibrio que se pudo ver en *«Super Metroid»* en lo que respecta a la ubicación de los objetos, la resolución de los rompecabezas y los encuentros con jefes finales, por no hablar de la adquisición de habilidades y el uso del inventario de Samus. Y no se trataba simplemente de que todo encajara en su lugar en el primer intento, como revela Sakamoto: "Tras una fase en la que el jugador había realizado muchos descubrimientos, nos contuvimos de empujarlo demasiado lejos para evitar repeticiones. El equilibrio entre el nivel de dificultad y los descubrimientos del jugador era crucial. Queríamos evitar que el jugador creyera que le estábamos guiando de forma automática; tenía que disfrutar de una gran libertad. Pero resultó muy difícil conseguirlo. Habíamos diseñado los niveles de esta forma desde el primer juego, así que teníamos experiencia, pero aún necesitábamos experimentar y probar cosas nuevas".

El proyecto no solo marcaba el debut de buena parte del equipo en la saga *«Metroid»*, también significaba el debut de todos ellos con Super Famicom. Naturalmente, este progreso presentaba ciertos obstáculos que ni siquiera los consejos de IntSys podían eliminar. "Uno de los problemas del traspaso a Super Famicom", explica Sakamoto, "era que necesitábamos muchos más sprites y diseños artísticos, así que tuvimos que compartir las responsabilidades del diseño de los mapas y los enemigos entre los miembros del equipo, y todos tuvieron que colaborar. Pero este método dio como resultado un revoltijo de estilos que reflejaba las preferencias individuales de cada diseñador así que, al final, tuvimos que pedir a Yamane que retocase todo lo que se había enviado para que mantuviese un diseño consistente".

Por muy increíble que parezca, no hubo fricción dentro del equipo ni siquiera durante la última fase de desarrollo, pero lo que sí hubo fue mal olor: "Durante los últimos seis meses de desarrollo, no sabía dónde vivía; el edificio de Nintendo (no éste, sino el antiguo [en Higashiyama]) se convirtió en una pensión para el equipo de *«Super Metroid»*", asegura Sakamoto. "De hecho, no recuerdo ni haber vuelto a casa. Había una habitación que convertimos en nuestro dormitorio, pero a veces estaba tan llena que, por mucho que quisiera, no podía dormir. ¡Y no tenía tiempo para irme a casa! Siempre había entre diez y quince de nosotros en la oficina durante toda la noche, así que tuvimos que dormir por turnos. Nadie limpiaba la habitación, ya que la usábamos en todo momento. Un empleado del turno de mañana de otra zona vino un día a despertarnos y nos dijo que olía como un zoológico. Alguien puso un ambientador en la sala, pero eso solo empeoró el olor. Todo el mundo en la oficina nos miraba con cara divertida", bromea Sakamoto. "¡Es muy triste guardar recuerdos de esa experiencia!"

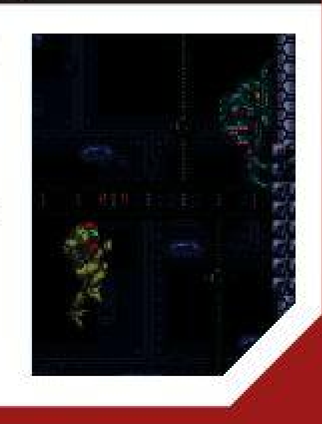
"No queríamos explicar las cosas a los jugadores. Solo dejarles jugar y que descubriesen todo por sí mismos"

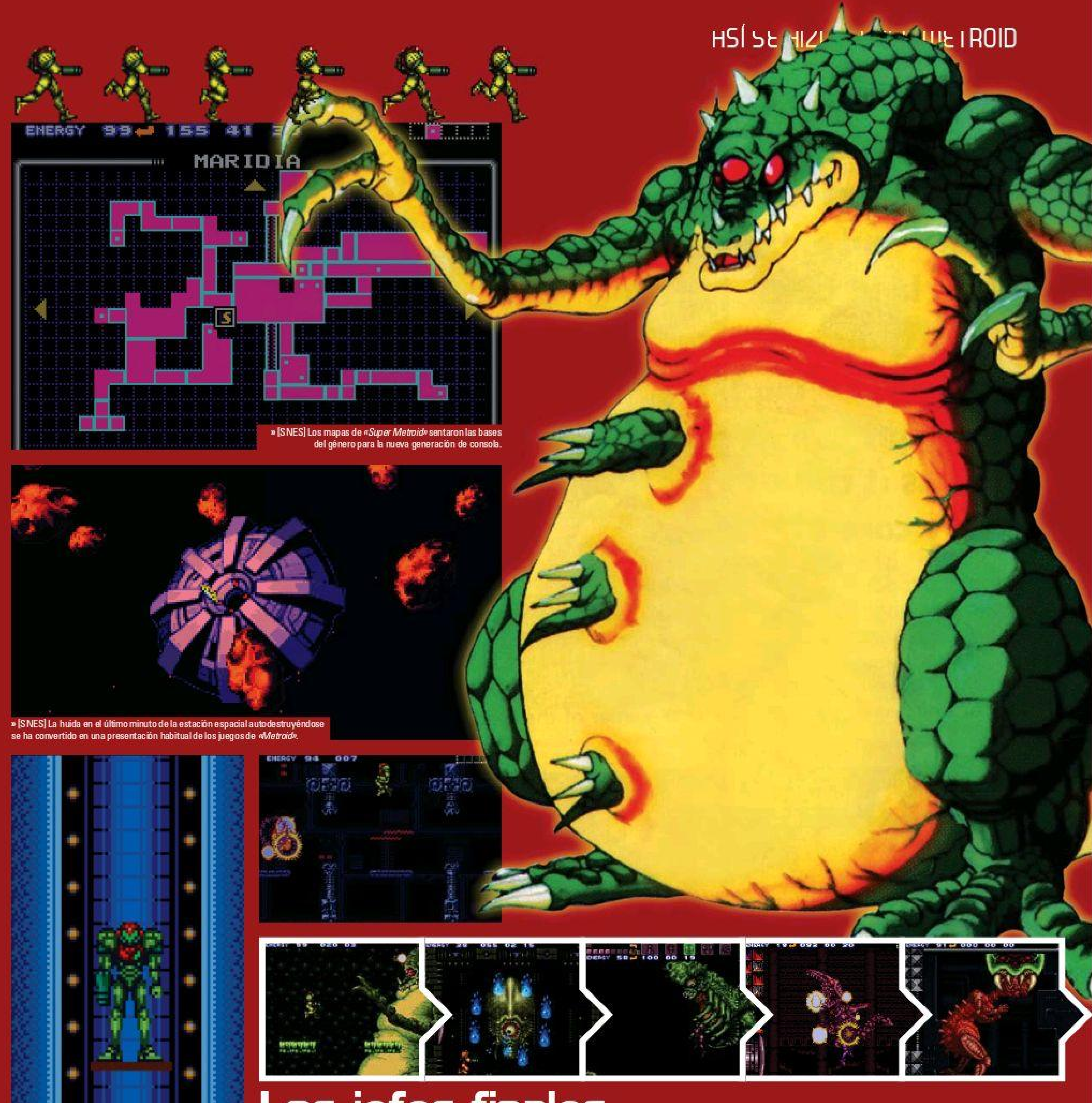
Nuestra charla deriva del mal olor de la sala de desarrollo a la ira del semidios de Nintendo: Gunpei Yokoi. Yokoi, de poco más de 50 años durante la producción de *«Super Metroid»*, era el director general del proyecto, pero no ejercía ningún control. Sakamoto recuerda cómo supervisaba el desarrollo del juego: "Yokoi-san, que era mi jefe de sección y tenía buenas ideas, siempre estaba enfadado cuando nos veía completamente absortos y trabajando horas extra en *«Super Metroid»*. Una vez vino, y dijo, "¿Estás intentando crear una obra de arte o qué?" [Risas] Pero era un proyecto épico, y ya nos habíamos pasado de la fecha límite. Además, estábamos muy cerca de conseguir nuestros objetivos. Yokoi-san se enfadaba cada día más con nosotros, pero no nos dábamos cuenta. Fue Kanoh quien nos advirtió de los enfados de Yokoi-san. No estaba muy contento con nosotros, y no era la clase de persona que solía repartir elogios pero, cuando el juego estuvo terminado, jugó con él durante horas. Se había enganchado. Lo jugó tanto que ahora me pregunto qué estaba haciendo realmente. [Risas] Cuando otros desarrolladores llevaban sus juegos de acción a Nintendo, él siempre los comparaba con *«Super Metroid»*, y les recomendaba que lo probasen. Sentía un gran cariño por el juego. Supongo que este recuerdo es mucho mejor que la anécdota de la habitación apestosa", bromea Sakamoto.

"*«Super Metroid»* salió a la venta en 1994", continúa. "Y el desarrollo nos llevó entre dos y tres años. No sé lo que pensaría el resto de la plantilla pero, en aquel momento, todos los equipos estaban concentrados en lanzar juegos nuevos para Super Famicom, así que supongo que algo de expectación tuvimos que crear con *«Super Metroid»*. Recibimos mucho apoyo y compresión de todas las personas relacionadas con el proyecto, y eso nos ayudó mucho". Lo cual, como todo aquel que haya disfrutado del juego podrá atestiguar, es una estimación comprensible. Y si fue lo bastante bueno para Gunpey Yokoi, sin duda también lo es para nosotros.

24 megabits, 7 modos

"Empleamos los siete modos de hardware", asegura Sakamoto, aunque no explica qué significa eso exactamente. ¿Y cómo utilizaste el cartucho de 24 megas que albergó *«Super Metroid»*? "¡No me acuerdo!", dice Sakamoto. Luego hace una pausa. "Conseguimos gráficos y efectos sonoros fantásticos porque dedicamos la mayor parte de la memoria a esas características. Sí. ¡Ah!, y los mapas también eran bastante grandes, creo. De lo único que estoy seguro es que hicimos un uso muy equilibrado de los 24 megabits".





» [SNES] Los mapas de *«Super Metroid»* sentaron las bases del género para la nueva generación de consola.

» [SNES] La huida en el último minuto de la estación espacial autodestruyéndose se ha convertido en una presentación habitual de los juegos de *«Metroid»*.

» [SNES] La forma en que las nuevas habilidades abren otras zonas del juego ha sido copiada hasta la saciedad.

Los jefes finales

Kraid
El primer jefe final es, literalmente, un monstruo; seguro que no consiguió el papel para las películas de Godzilla porque estaba demasiado cualificado. El punto débil de Kraid es su escupitajo, aunque pone mucho empeño para lanzar espinas semiorgánicas y bolas de fuego contra Samus.

Phantoon
Phantoon es un buen ejemplo de los efectos de transparencia del hardware de Super Famicom, ya que se muestra como una aparición. Su táctica es la de pasar de una translucidez protegida a un devastador estado sólido y viceversa, y le encanta lanzar multitud de orbes azules en llamas.

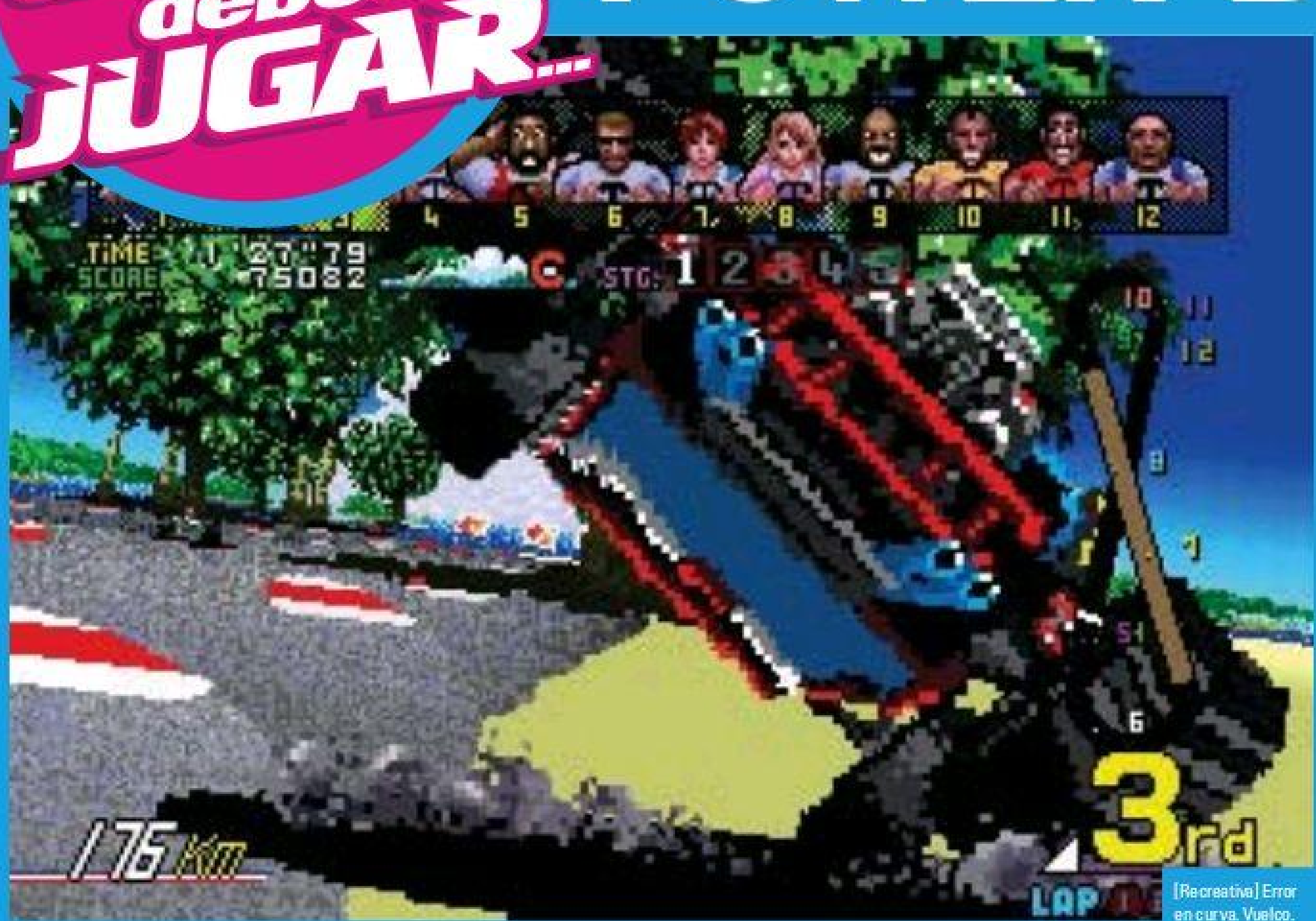
Draygon
Este crustáceo de vientre amarillo es algo más que un error tipográfico. Draygon es un nadador pésimo, y sus puntos débiles están protegidos por el caparazón de una langosta gigante. Algo perverso, *«Super Metroid»* te obliga a vencerlo electrocutándolo hasta que su carne se vuelve púrpura.

Ridley
Un homenaje (solo en el nombre, obviamente) al director de Alien, Ridley Scott, cuya película fue la inspiración para la saga. Este pirata espacial aparece una vez al comienzo y de nuevo al final, pero en esta ocasión con una forma mucho más poderosa (aunque, paradójicamente, más vulnerable).

Mother Brain
El enigmático jefe final es una masa cerebral sin cráneo. Sin embargo, Mother Brain se protege con armas dinámicas y la cápsula de cristal de un traje robótico. Cuando todo falla, se conecta al cuello de un traje biomecánico. Una vez que haya acabado con él, Samus tendrá que correr por su vida.

Por que debes JUGAR...

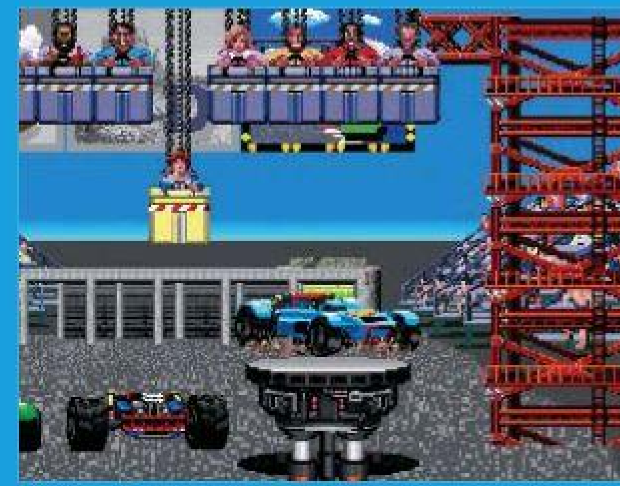
POWER DRIFT



[Recreativa] Error en curva. Vuelco.



[Recreativa] Estudia el mapa giratorio en 3D antes de correr.


[Recreativa] El piloto seleccionado se baja a su coche.

VOLVEMOS A 1988. CON UNA MONEDA PUEDES JUGAR A «DRAGON NINJA», «GHOULS'N GHOSTS» Y «HEAVY BARREL». O PUEDES INVERTIRLA EN UNA PARTIDA DE LUJO DE «POWER DRIFT».



LAS CLAVES

- » **COMPAÑÍA:** SEGA
- » **DESARROLLADOR:** INTERNO
- » **HARDWARE:** RECREATIVA
- » **GÉNERO:** CARRERAS
- » **FECHA DE LANZAMIENTO:** 1988
- » **¿CUÁNTO PUEDE COSTAR?:** DE 200 A 300 €

Te metes en la máquina, te abrochas el cinturón y, con una buena dosis de anticipación, "INSERT COIN". En este punto, la mayoría de los contemporáneos de *«Power Drift»* simplemente te soltarían en el circuito y te dirían "Preparado", pero este juego no. *«Power Drift»* quiere seducirte. La pantalla de presentación es una profusión de actividad. El público expectante sentado en las gradas. Cinco vehículos colocados al ralentí en la calzada. Y por encima de ellos están los 12 pilotos, rebosantes de personalidad. Cada competidor se resalta de forma consecutiva, mientras la máquina espera tu selección.

Igual que *«OutRun»*, *«Power Drift»* se desarrolla en cinco circuitos, elegidos por el usuario. Pero como los trazados de *«Power Drift»* son independientes, debes designar tu ruta preferida al principio. Esto se hace con el volante y con el botón "START" se selecciona el piloto iluminado. Cada uno tiene su personalidad, que no influye en la jugabilidad, pero mejora mucho la ambientación. Tu corredor se baja hasta su vehículo. Ambos salen por un túnel para desvelar un mapa de carrera tridimensional giratorio. Inmediatamente, se diferencia de otros muchos circuitos que hayas completado en juegos similares como *«OutRun»* y *«Hang On»*. Mientras la pista gira, puedes observar rampas, puentes y saltos. Hay un camino muuuy largo desde Coconut Beach.

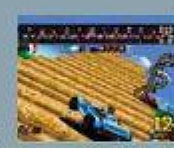
Tus pies encuentran los pedales del acelerador y del freno. Tu mano derecha alcanza la palanca de marchas. Y la cámara se dirige hasta la línea de salida para el gran comienzo. Tres, dos, uno... Comienza la carrera y pasan volando enormes vallas publicitarias. Adelantas a algunos coches y tu personaje gesticula ante cada oponente. Llegas a la primera curva. ¿Qué es esto? La perspectiva se inclina para ilustrar la fuerza centrífuga mientras tomas la curva. SEGA se refiere a esto como "gráficos de punto de vista de triple eje", pero también se podría llamar "increíble". Y cuando la cabina de lujo se incline 20 grados, te alegrarás de haberte puesto el cinturón. Es como estar sentado en una canoa llena de borrachos.

Los arcades de carreras en tercera persona eran inflexibles en los 80. ¿Te equivocabas en una curva en *«Pole Position»*? ¡Bam! Te chocabas contra una valla y explotabas. ¿Te equivocabas al tomar una curva en *«OutRun»*? ¡Bam!

LO QUE LE HACE UNICO



UNA MONTAÑA RUSA
«OutRun» y *«Enduro Racer»* tenían colinas verosímiles, pero no eran nada en comparación con los ascensos y curvas de *«Power Drift»*



HORIZONTE INCLINADO
Los circuitos impresionantes son una cosa, pero que todo el mundo se incline es otra. La cabina tenía cinturón por una buena razón.



VEHÍCULOS OCULTOS
Tras vencer en cinco circuitos conseguíamos uno de bonus, con el F14 de *«Afterburner»* o la moto de *«Super Hang-On»*



PUBLICIDAD DE PEQUEÑAS EMPRESAS
Las vallas anunciaban una estación de radio real, una tienda de muebles y una inmobiliaria de Australia

INFLUENCIAS

Los juegos que han influido y han sido influenciados por **Power Drift**



■ **POLE POSITION** (REC) 1982
El clásico de 1982 de Namco no fue el primero con sprites (hola, *«Turbo»* de SEGA) pero sí introdujo vehículos llenos de color y vallas realistas.

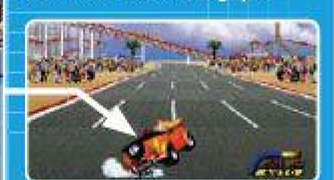
■ **BUGGY CHALLENGE** (REC) 1984
Este juego de 1984 fue el primero de conducción en tercera persona con horizonte inclinado. Taito también introdujo el pilotaje de buggies.



■ **SPRINT 2** (REC) 1976
Este clásico es un primo lejano, pero sin él *«Power Drift»* puede que no existiese. *«Sprint 2»* introdujo circuitos seleccionables y rivales IA.



■ **SUPER MARIO KART** (SNES) 1992
Es un *«Power Drift»* menos llamativo. Nintendo conservó el mapa, la elección de pilotos y los trompos cuando otro vehículo nos golpea.



■ **OUTRUNNERS** (REC) 1993
El tercer *«OutRun»* llevó más lejos los "choques sin frustración" de *«Power Drift»*. Por muy terrible que sea la colisión, tu vehículo no se detiene.



■ **STUNT CAR RACER** (AMIGA) 1989
El juego de carreras de Geoff Crammond tenía rivales divertidos. Los gráficos y la perspectiva se simplificaron, con un oponente de la IA por carrera.

"Cuando se incline 20 grados, te alegrarás de llevar el cinturón"

Volcabas espectacularmente y tu novia explotaba. (Metafóricamente, que no es *«Carmageddon»*). Sin embargo, *«Power Drift»* es más indulgente. Al chocar con otro vehículo trompearás sin control un par de segundos, pero como conservas algo de inercia la irritación es mínima. Si vuelcas en una curva, volverás a aparecer en el circuito a la mitad de la velocidad. Incluso si caes 30 metros desde una calzada y chocas contra una valla de canciones de 94.9 WLAK FM te volverán a lanzar al circuito… con un tercio de tu velocidad como mínimo. Los errores se pagan, pero la frustración se reduce.

Cada desafío consiste en una carrera de cuatro vueltas, con un entusiasta comentarista narrando tus progresos. En la esquina superior derecha de la pantalla observarás un radar/mapa del juego. Si acabas entre los tres primeros serás premiado con el trofeo estándar de oro, plata o bronce, más el acceso al siguiente circuito. Sin embargo, si fracasas te aparecerá un "Continue". Es la hora de volver a intentarlo. Si consigues cinco trofeos de oro con un crédito serás recompensado con uno de los primeros vehículos desbloqueables de la historia de los juegos. Es una etapa extra en la que cambiarás tu buggy por el F14 de *«Afterburner»* o la moto de *«Super Hang-On»*. Tras acabarlo, la pantalla se llenará de felicitaciones, como "Eres grande", "Fantástico" y "Eres un tío guapo" independientemente del sexo del piloto.

«Power Drift» causó un gran impacto. Y eso no pasó desapercibido para Activision, que lo eligió para ser su título estrella en las navidades de 1989. La versión de Commodore 64 era superlativa, las otras de 8 bit eran razonables y la de PC-Engine era bastante buena. La de DOS era una reminiscencia del juego de C64 menos la presentación. Y cuanto menos hablemos de las versiones de 16 bit, mejor.

Si buscas una recreativa de *«Power Drift»* podrás localizar una estándar por unos 250 euros . La versión de lujo puede andar por el doble.

«Power Drift» fue uno de los últimos éxitos de carreras de SEGA basados en "sprites" antes de que *«Virtua Racer»* iniciase la era de las carreras poligonales. En su resumen anual de recreativas, Sinclair User nombró a *«Power Drift»* "El juego de carreras de 1988", y en su 24 º aniversario, seguimos estando de acuerdo.

LAS CONVERSIONES

Comparación entre las distintas versiones



1

COMMODORE 64

LA MEJOR VERSIÓN

Chris Butler hizo conversiones difíciles de SEGA, y ésta es un triunfo. Todos los pilotos, los circuitos, la velocidad en una carga. La carretera es gris, pero puedes "caerte" en las secciones elevadas. No incluimos la versión para Dreamcast porque no sería justo para las demás.



2

PC-ENGINE

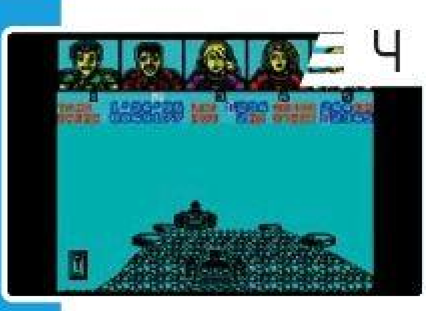
Esta conversión tiene una nueva pantalla de selección de pilotos y animaciones de la intro. Hay una gran sensación de movimiento, con una interpretación buena de las carreteras en 3D de "troncos". La jugabilidad se resiente por la visibilidad, debido curvas cerrado y un horizonte bajo.



3

AMSTRAD

Como era de esperar, los jugadores de CPC disfrutan de un diseño similar al de la versión Spectrum, siendo el uso del color la única variación. En el caso de *«Power Drift»* es una gran diferencia. Los circuitos elevados son más sencillos de ver, lo que aumenta la jugabilidad.



4

SPECTRUM

Los usuarios de 128 KB tenían una única carga. En pantalla sólo aparecían las fotos de cinco pilotos. La ilusión de velocidad no es tan buena como en *«Chase HQ»*, y los circuitos monocromos no se distinguen del fondo. Al chocar había que empezar de parado. Decepcionante.




5

AMIGA

LA PEOR VERSIÓN

Cuenta con el atractivo de la recreativa, las intros de los circuitos y los vehículos secretos. Hasta añadieron control con el ratón. Pero no pulses "Inicio". Durante las rectas las "piezas" flotantes te confundirán. Y las curvas son tan cerradas que los sobrevirajes están garantizados.

LAS OPINIONES

Spectrum – 15%
Amiga – 4%
Amstrad – 7%
PC-Engine – 15%
Commodore 64 – 59%

"De las versiones que he jugado (C64 y Spectrum), la versión de C64 es brillante. No sólo es un juego técnicamente ingenioso, sino también brillantemente divertido"
– pottyboy

"La versión de CPC muy buena, pero he visto el juego de Commodore en YouTube y me ha impresionado"
– Seadog74



DESDE LOS ARCHIVOS

RETRO GAMER INVESTIGA LOS ARCHIVOS DE LAS COMPAÑÍAS CLÁSICAS

Durell Software

Quizá Durell no esté entre las compañías más prolíficas del mercado, pero fue responsable de éxitos como «Harrier Attack», «Saboteur» y «Turbo Esprit». Ahora entrevistamos a algunos de sus empleados más importantes y te contamos su breve, pero brillante historia

La cantidad de 120 euros es importante en la historia de Durell Software. Y no, no es por la recompensa que ofrecían a cualquier persona que denunciara un acto de piratería informática. Curiosamente, cuando se menciona hoy día el nombre de Durell, el tema acaba derivando siempre en esta recompensa, así que empezaremos nuestras entrevistas preguntando sobre ello a Robert White, el fundador de Durell. ¿Fue alguien a la cárcel por piratear *«Turbo Esprit»*? ¿Se inundó la oficina de cintas ilegales y denuncias anónimas? "Todo fue un farol", bromea. "No pensarías que íbamos a denunciar a unos chiquillos, ¿no? Nadie nos envió nada. Lo único que recibimos fue varias llamadas de personas diciendo cosas como: "Estoy jugando a *«Combat Lynx»* y he aterrizado delante de un tanque, y el tanque me atraviesa como si nada. ¿Por qué no ha explotado?' La piratería era un problema, pero la recompensa fue una fanfarronada". ¿Y qué hay de las cintas azules de Durell que identificaban las copias legítimas? Debieron costar muy caras. Robert se ríe. "Se debe a que nuestra duplicadora tenía algunas cintas azules. No había nada deliberado en ello".

Olvida la recompensa. La cantidad de 120 euros es importante porque fue el presupuesto que utilizó Robert para fundar Durell en 1983. Con ese dinero, compró un Oric-1 y aprendió solo a programarlo. Antes de eso, su experiencia había sido menos técnica. Estudió para convertirse en profesor de arte, pero descubrió que casi todo el mundo también lo había hecho. "Eché una solicitud para un trabajo, pero luego vi que había 800 personas que aspiraban al mismo puesto", afirma. Así que decidió empezar de cero, obtener un título en control de presupuestos, mediciones y certificaciones de obras, y buscar trabajo en la Autoridad Sanitaria Regional de Oxford. Como arquitecto sénior, utilizó mucho el CAD para diseñar hospitales, lo que le llevó a desarrollar una fascinación por los ordenadores y por la idea de utilizarlos para resolver problemas.

"Ocupé el puesto durante tres años", asegura. "Pero los abuelos de mi mujer murieron y nos mudamos a su casa, que estaba en Taunton, un lugar donde no había muchos hospitales que diseñar. Así que dejé el trabajo, compré un Oric y me puse a trabajar en mi dormitorio como un loco. Mi presupuesto inicial era el precio que me costó el Oric, y no tenía más. Así que escribí el primer juego para ganar algo de dinero. Era horrible, pero se vendió bien, supongo que porque no había muchos juegos disponibles por aquel entonces".

Nuevos empleados

Los primeros juegos de Durell que salieron a la venta fueron *«Lunar Lander»* y *«Asteroids»* para Oric 16 KB. Realizaba las ventas por correo, pero cuando Robert vio que los pedidos se amontonaban, decidió

LAS CLAVES

El nombre de la compañía procede del apellido de su fundador, Robert J. Durell White.

Durell Software se fundó el 14 de febrero de 1983, con Robert como único miembro. Ron Jeffs y Mike Richardson se unieron a la plantilla cuatro meses después.

Los primeros juegos de Durell en Oric I «*Lunar Lander*» y «*Asteroids*» fueron en BASIC, y se añadieron comentarios entre las líneas del código para que los programadores inexpertos pudieran comprender cómo funcionaban.

Los programadores internos tenían un sueldo, pero recibían 60 céntimos por juego vendido en concepto de derechos de autor.

***«Harrier Attack»* se** vendía con el Amstrad CPC464, lo que añadió otras 100.000 unidades a las espectaculares ventas del juego.

Pese a lanzar juegos en varios formatos, el Spectrum se convirtió en la plataforma estrella de la compañía. Robert atribuye esto a la habilidad de Mike Richardson con ese ordenador.

***«Saboteur»* fue el** único juego de Durell que recibió una segunda parte. Según Clive Townsend, se debió únicamente al gran éxito del primer título.

***«Turbo Esprit»* es** considerado por muchos como el precursor de «*GTA*». Aunque según Mike Dailly, de DMA Design, la inspiración para «*GTA*» provino de «*Syndicate*».



que necesitaba ayuda para escribir juegos y dirigir la compañía al mismo tiempo. Buscaba mano de obra cualificada, así que publicó un anuncio en el periódico local en el que pedía programadores de código máquina. Los únicos que respondieron fueron Ron Jeffs y Mike Richardson.

"Fue pura suerte", asegura Ron. "Yo no buscaba trabajo, pero mi esposa sí. Cogimos el periódico y vimos el anuncio de Robert. Así que le llamé, fui a verle el mismo día y volví a casa con un Oric bajo el brazo". Ron era un ingeniero de Brighton que había desarrollado interés por la programación tras adquirir un Sinclair ZX80. Tras dejar Nixdorf Computer, se unió a Durell a los 46 años.

Mike tenía 20 años menos que Ron pero, como él, todo comenzó como un simple pasatiempo. "Trabajaba en una fábrica de aerosoles mientras estudiaba en la Politécnica de Bristol", revela. "Más tarde, empecé un máster en análisis químicos instrumentales, y aún lo estaba haciendo cuando me uní al equipo".

Robert contrató a Mike cuando vio la calidad de

"Llamé a Robert, fui a verle el mismo día y volví a casa con un Oric bajo el brazo"

RON JEFFS LOGRÓ SUPERAR LA RIGUROSA POLÍTICA DE CONTRATACIÓN DE DURELL

un juego de Spectrum que había escrito, llamado «Jungle Trouble». "Vi un anuncio de un juego en la televisión, creo que era «Pitfall», y todo surgió de ahí", afirma Mike. "Tardé unos cinco o seis meses en terminarlo, pero lo hice mientras trabajaba en la fábrica al mismo tiempo".

Robert tenía intención de lanzar el juego para Spectrum pero, antes de hacerlo, propuso a sus nuevos empleados llevar a cabo una idea que le rondaba por la cabeza. "La idea original de «Harrier Attack» fue de Robert", recuerda Mike. "Gracias a la Guerra de las Malvinas, el Harrier se había vuelto muy popular. Ron realizó la primera versión del juego para Oric y yo trabajé en la versión de Spectrum. Resultó de gran ayuda tener el juego de Oric como guía, ya que así no hubo que tomar decisiones durante el proceso. No había que compartir gráficos ni códigos. Examiné lo que hizo Ron y luego aporté mi granito de arena".

Ron añade: "Robert explicó su idea, aunque no la tenía muy desarrollada. Básicamente era despegar, disparar por todas partes y luego volver, eso era todo".

«Harrier Attack» era una copia descarada de «Scramble», pero sobre un tema de actualidad. Aun así, Robert estaba convencido de que sería un gran éxito. Y estaba tan seguro de ello que invirtió 24.000 euros en su promoción. "Cuando «Harrier Attack» estaba listo para su lanzamiento en septiembre de 1983, había utilizado casi todos los fondos de la compañía en los sueldos de Ron y Mike, así que reservé todos esos anuncios sin tener el dinero para pagarlos. Pero estaba completamente seguro de que funcionaría. Recuerdo haberle dicho a mi mujer, "Creo que en navidades las ganancias de la compañía ascenderán a 50.000 euros", y al final eso fue más o menos lo que ocurrió. ▶

LOS NÚMEROS

29 La edad de Robert White cuando fundó Durell en 1983.

500 El número de copias que Robert hizo de su ensamblador de Oric. Las vendió todas.

5 El número de niveles de dificultad que un jugador podía escoger en «Harrier Attack».

4 Los juegos de Spectrum de Durell que obtuvieron una puntuación de 90 en la revista Crash («Critical Mass», «Saboteur», «Fat Worm Blows A Sparky» y «Thanatos».)

0 Los juegos de C64 de Durell que obtuvieron una puntuación de 90 en la revista Zzap!64.

9 La puntuación de Zzap!64 a la versión de Commodore 64 de «Turbo Esprit». Sí, era así de mala.

10 Los meses que tardó Mike Richardson en diseñar «Turbo Esprit» para Spectrum. Fue el juego en el que más tiempo invirtió.

112 El número de pantallas de «Saboteur». La segunda parte era siete veces mayor.

100,000 Las copias vendidas de «Saboteur» en su lanzamiento.

250,000 Las copias vendidas de «Harrier Attack», incluyendo las que acompañaban al Amstrad CPC464.

[Oric] El código BASIC de «Lunar Lander» incluía comentarios en REM para que los programadores supiesen qué hacía cada línea.

[Spectrum] Aunque la versión de Spectrum de «Death Pit» se canceló, el juego tuvo una gran influencia en ciertas partes de «Saboteur».

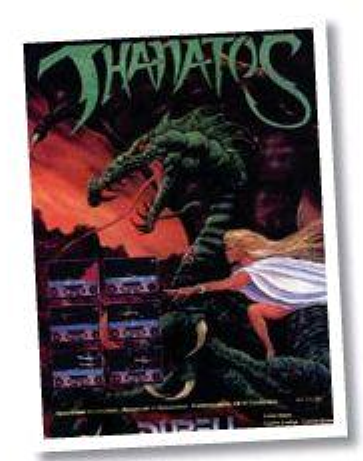
Como arquitecto, ganaba unos 11.000 euros al año, así que 50.000 era una cifra astronómica por aquel entonces".

Guerra de cifras

Las ventas de los juegos de Durell fueron una locura. En julio de 1983, Robert había vendido unas 800 cintas, pero a finales de año, la cifra aumentó a 20.000. De «Harrier Attack» se vendieron la friolera de 150.000 unidades, y el éxito fue suficiente para financiar el desarrollo de otros juegos durante los siguientes tres años.

Mike se dedicó en cuerpo y alma a la compañía, y comenzó a trabajar en un juego sobre viajes submarinos llamado «Scuba Dive». "Robert quería hacer un juego similar a «Frogger»", asegura Mike. "Tuvimos varias reuniones y decidimos sustituir la rana por un buzo, y los obstáculos por peces peligrosos. Y, a partir de ahí, acabó convirtiéndose en un juego de exploración". Después de «Scuba Dive», llegó «Combat Lynx», un título que permitía a los jugadores pilotar un helicóptero militar. Aunque «Harrier Attack» fue un rotundo éxito, Mike no quería sustituir el avión por un helicóptero y dejar el resto sin tocar. En lugar de ello, diseñó un juego mitad arcade y mitad simulación, con gráficos en 3D de excelente calidad. "Siempre he intentado no repetir la misma fórmula", asegura cuando le preguntamos sobre la posibilidad de escoger la opción más sencilla. "Además, tuve algunas ideas sobre cómo realizar un paisaje en 3D cuando vi un microscopio electrónico de barrido en pleno funcionamiento durante una clase de química".

> **"Las ventas subieron de 800 a 20.000. De «Harrier Attack», se vendieron 150.000 unidades"**
>
> DURELL INICIÓ SU TRAYECTORIA CON UN GRAN ÉXITO



«Thanatos» apareció después de que Robert tomara la decisión de dejar los videojuegos por un sector más estable, como el software empresarial.

Robert se percató de que uno de los factores para el éxito de un juego residía en el número de plataformas en el que se lanzaba. Muchas de las conversiones fueron realizadas por Ron Jeffs, quien volvió a escribir «Scuba Dive» para Oric y «Combat Lynx» para C64. Ron también se encargó de otros juegos para C64, y no solo porque estuviese familiarizado con el procesador 6502 (integrado tanto en Oric como en C64 aunque, en este caso, con modificaciones). "En parte era porque conocía muy bien el procesador 6502, pero sobre todo porque Robert necesitaba a alguien que escribiese las versiones para C64. Y, ya que Mike era muy bueno con Spectrum, yo me convertí en la máxima autoridad en C64. Siempre pensé que el procesador 6502 era uno de los mejores; sencillo, pero muy rápido. Obligaba al programador a pensar con creatividad".

Mike también se encargó de Amstrad CPC cuando salió al mercado en 1984, y diseñó una versión de «Harrier Attack».

¿DÓNDE ESTÁN AHORA?



Robert White

El fundador de Durell Software dirige ahora Durell Solutions en la misma oficina de Taunton. La compañía ofrece software administrativo para empresas de seguros. "Diseñar juegos no es muy distinto de esto", afirma. "Hay que pensar en ideas para resolver problemas y presentar soluciones de forma atractiva".

Mike Richardson (en la imagen)

Además de trabajar con Robert en el diseño de software empresarial, Mike ha estado involucrado en el mundo de los videojuegos los últimos 20 años. Ha escrito juegos para PC, PlayStation y 3DO, y actualmente trabaja en programas para iPhone. En su tiempo libre estudia matemáticas a distancia con Open University. También le gusta la electrónica. "En Navidad me regalaron un kit de programación de micros PIC. No he soldado desde hace mucho, así que estoy deseando trastear con él"

Clive Townsend

El creador de «Saboteur» dirige ahora Incognito Games, que ha producido muchos títulos para móviles, incluyendo el gran éxito de 2007 «Sonic Jump» y el juego oficial del programa "Factor X". En su tiempo libre, juega mucho a «FarmVille» a través de Facebook.

Ron Jeffs

Ron ha trabajado con Robert desde 1983. Fue Jefe de apoyo de Durell desde 1988 hasta 2009, y ahora, a los 72 años de edad, trabaja a tiempo parcial en la compañía. Según Robert, sigue siendo un miembro muy estimado del equipo.

Julian Todd

Durante los últimos 17 años, Julian ha utilizado su talento para la geometría con el fin de escribir algoritmos para CNC Machine Tools, con sede en Norwich. En su tiempo libre, trabaja en "sitios web de política destructiva".

Nick Wilson

Nick ha trabajado en videojuegos desde que escribió «Deep Strike», y ha trabajado para compañías como Eidos. Dirige StarByte Software, responsable de éxitos como «Black Mamba Racing» y «NEX».

LOS 6 MEJORES

Harrier Attack
[1983]
Lo hemos incluido no solo por lo que significó para Durell, sino también porque es un título fantástico para descargar adrenalina. Es muy posible que las versiones más recordadas sean las de Spectrum y Amstrad CPC, aunque la de Commodore 64 destacaba gracias a sus excelentes gráficos y a sus efectos sonoros.



Scuba Dive
[1984]
El primer juego de Mike Richardson con cierta calidad fue esta aventura submarina que te permitía recuperar un tesoro del fondo del mar mientras evitaban a todo tipo de criaturas. Está repleto de detalles geniales, como el barco que no deja de moverse en la superficie o el pulpo que custodia la entrada a las cavernas más profundas.



Saboteur
[1985]
Sí, este es ESE juego en el que podías matar a los perros. Pero *«Saboteur»* es recordado por algo más que por su crueldad canina. El énfasis en la exploración y el descubrimiento de nuevas zonas en un complejo de grandes proporciones eran mucho más satisfactorios que la misión en sí. Uno de los mayores clásicos de los 8 bit.

Turbo Esprit
[1986]
Este juego, considerado como el lanzamiento más sobresaliente de Durell, te invitaba a circular por una ciudad en 3D a la caza de traficantes de drogas mientras tenías que respetar las señales de tráfico y los pasos de peatones. Era grandioso (para los estándares del Spectrum, claro), y no es algo que se pueda decir de muchos juegos de 8 bit.

Thanatos
[1986]
Los juegos de Durell solían mostrar escenarios llamativos de alta tecnología, así que este arcade de fantasía medieval fue un cambio bien acogido. Gráficamente era fantástico, sobre todo el diseño del dragón, pero (como ocurría con todas las obras de Mike Richardson), sobresalía en casi todo. Un juego hecho con gran cariño.



Saboteur II
[1987]
La segunda parte (que recibió el subtítulo de «Avenging Angel») tenía como protagonista a una mujer, toda una novedad por entonces. «Saboteur II» ampliaba el original en casi todo; el mapa era más grande y existían varias misiones que impulsaban a rejugarlo. Además, podías escapar de la base enemiga en una moto roja...



El juego atrajo la atención de Alan Sugar, que buscaba desesperadamente software para publicar bajo su sello Amsoft. Ambas partes llegaron a un acuerdo, y *«Harrier Attack»* se convirtió en uno de los juegos que se vendían con el ordenador. "Alan es un empresario muy inteligente", afirma Robert. "Era difícil sacarle algo. Fue genial vender otras 100.000 copias del juego en formato Amstrad, pero el presupuesto era muy ajustado. No creo que llegara a pagar ni 10 céntimos por copia. No fue un gran trato para nosotros, desde luego, pero lo recibimos con los brazos abiertos".

Para BBC Micro, Robert buscó a un par de jóvenes programadores que tuviesen experiencia escribiendo juegos para la máquina de Acorn. Nick Wilson y Julian Todd eran dos amigos de escuela que crecieron a solo 30 kilómetros de las oficinas de Durell en Taunton. "Vendimos a Durell un juego para BBC Micro llamado *«Mineshaft»*", dice Julian, retomando la historia. "Luego, pasamos varias semanas en el dormitorio de Nick convirtiendo *«Combat Lynx»* de Spectrum a BBC. Cuando estuvo listo, Nick decidió dejar la escuela y trabajar en la programación de a tiempo completo. Más tarde hice lo mismo, tras asistir a la escuela de Cambridge durante varias semanas. Alquilé con Nick una habitación destartalada de una casa compartida en Taunton y trabajamos juntos en nuevos juegos en el ático de Durell". Nick diseñó el espectacular juego de aviones *«Deep Strike»*, mientras que Julian fue responsable de *«Fat Worm Blows A Sparky»*, un juego extraño, pero en el buen sentido.

¿SABOTEUR 3?

La historia completa tras el tercer título de *«Saboteur»* precisaría de un artículo entero, así que vamos a resumir las razones que llevaron a la cancelación del juego. El primer intento fue obra de Mike Richardson poco antes de que Durell vendiera sus juegos a Elite. Se realizaron unos pocos diseños, y Mike creó algunos sprites y varias pantallas, pero el desarrollo se paralizó cuando se produjo la venta. Más tarde, Clive Townsend empezó a trabajar en su propia versión para Spectrum con el título *«Saboteur 3D»*. Incluso llegó a crear una demo, pero Clive decidió cambiar de ordenador y pasarse al PC. El juego recibió varias modificaciones durante los 90 antes de quedar en segundo plano en 1998, de donde no salió. Hace poco, Clive habló con un desarrollador sobre la posibilidad de resucitar el juego, pero la cosa no cuajó. "Por desgracia, el rumbo de la compañía no fue tan bien como esperaba, así que no se hizo nada", revela Clive. "Aún tengo el documento de diseño, así que, si hay algún productor interesado, que me contacte".

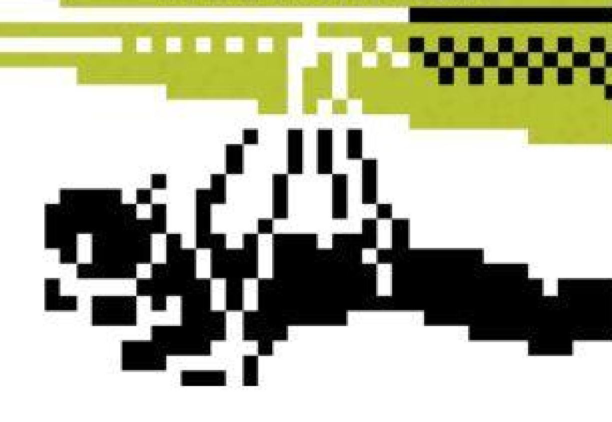
Puede que algún día podamos jugar a un nuevo *«Saboteur»*. Hasta es posible que aparezca la demo de *«Saboteur 3D»* que Clive hizo para Spectrum. "Encontré varios cartuchos Microdrive, pero ninguno era de *«Saboteur 3D»*", afirma. "Empiezo a sospechar que estaba en un disco de Spectrum +3. Tendré que volver a mirar en el desván...

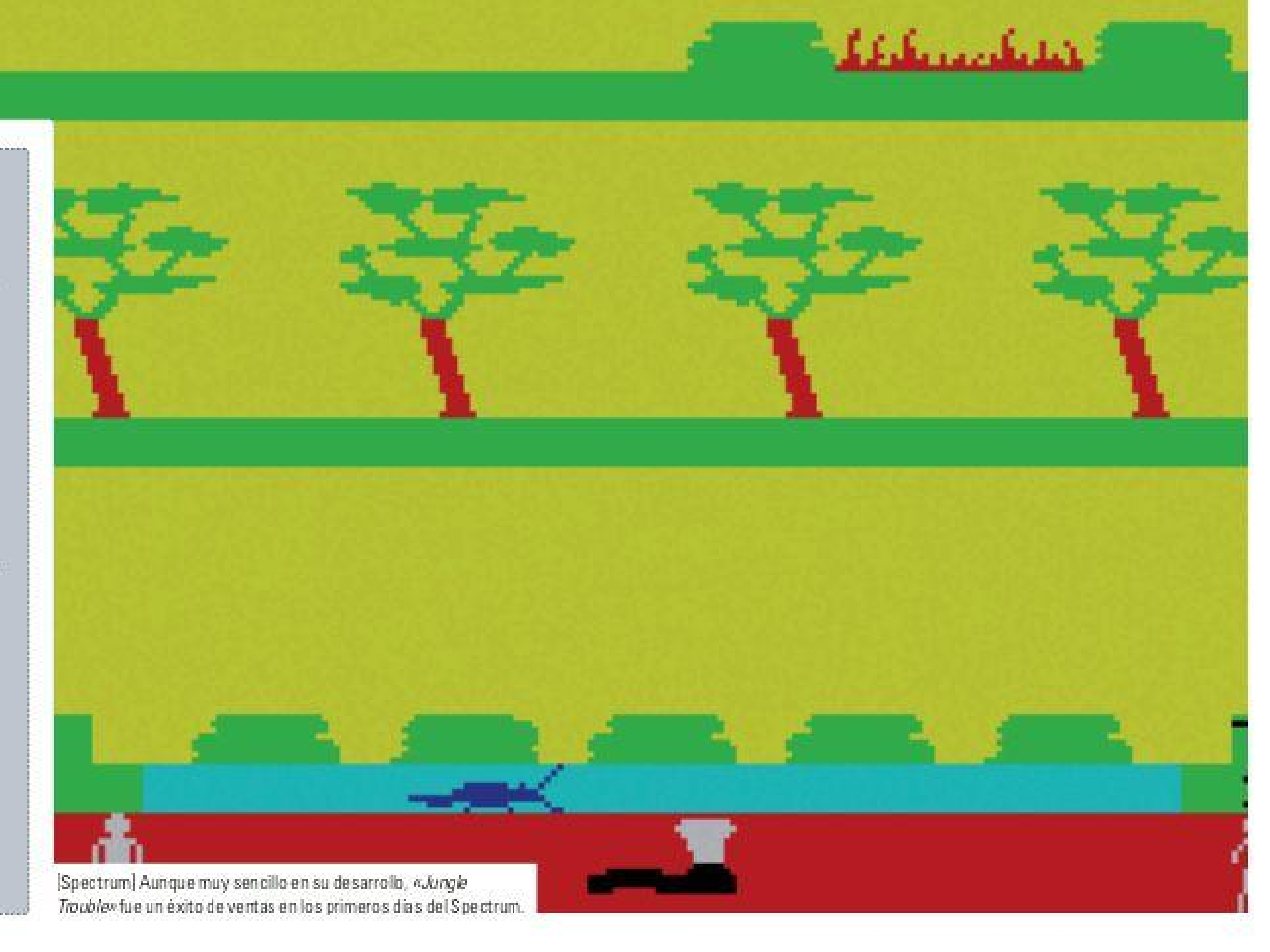

[Spectrum] Este es el aspecto del *«Saboteur 3»* que preparaba Mike Richardson. Esta pantalla, y otras, fueron recuperadas de unos cartuchos Microdrive de Mike.

Nuevas caras

Nuevos empleados se incorporaron a la plantilla. Simon Francis era un estudiante universitario que impresionó a Robert con un juego de laberintos para Dragon 32, llamado *«Pit Fiend»*. Se unió a Durell a principios de 1985, y rehízo *«Pit Fiend»* hasta convertirlo en *«Death Pit»* para Amstrad CPC. Luego, escribió *«Critical Mass»*, un título para Spectrum inspirado en la saga de novelas "Dune".

Otra nueva incorporación fue Clive Townsend, un joven programador de Z80 y gran aficionado a las artes marciales que se mudó a una casa junto a las oficinas de la compañía. Su trabajo consistía en ayudar en el diseño de los gráficos. Sus primeros dos títulos como programador (un plataformas llamado *«Chicken»* y la versión Spectrum de *«Death Pit»*) dejaban mucho que desear, pero le permitieron adquirir la experiencia necesaria con el código máquina para crear su proyecto, un arcade al que bautizó como *«Ninja»*. "Clive tenía un gran sentido visual, y un día llegó a la oficina con varios gráficos de luchadores lanzando puñetazos y patadas", recuerda Robert. "Le dije: "podría ser un juego fantástico. Vamos a crear una buena historia y lo unimos todo". El resultado fue *«Saboteur»*, un juego de acción que vendió más de 100.000 unidades y se convirtió en el segundo juego más vendido de Durell, por detrás de *«Harrier Attack»*. Mientras *«Saboteur»* arrasaba, Mike estaba enfrascado en la creación de su proyecto más ambicioso. "Fue Robert quien sugirió que debería escribir un juego de coches", asegura. "No fue muy concreto. También fue idea suya conducir un Lotus". Con la idea básica ya establecida, Mike se puso manos a la obra y creó el clásico de Spectrum *«Turbo Esprit»*. Conseguir que la ciudad en 3D cobrara vida fue una proeza. "Solo había hecho *«Combat Lynx»*, así que estaba ansioso por usar un entorno 3D. Usé muchos trucos para obtener la velocidad que necesitaba. Al final, acabé empleando una tabla de búsqueda, para que no hubiera cálculos en 3D. Tuve que usar cada bit disponible".





[Spectrum] Aunque muy sencillo en su desarrollo, *«Jungle Trouble»* fue un éxito de ventas en los primeros días del Spectrum.

TRES A EVITAR



Saboteur Jr [1986]

Vale, no hay ningún juego con este título, pero no se nos ocurre una forma mejor de referirnos a la versión de Commodore 16 de *«Saboteur»*. Con gráficos diminutos y docenas de pantallas similares, fue un estrepitoso fracaso en todos los sentidos. Al menos, los propietarios del Plus 4 recibieron una versión basada directamente en la de Spectrum.



Sigma 7 [1987]

Esta aventura espacial mal enfocada estaba formada por tres desafíos: un arcade similar a *«Zaxxon»*, un juego de laberintos tipo *«Pac-Man»* y un rompecabezas. Ninguno era malo pero, al unirlos para formar un juego completo, todo fallaba. Sin embargo, los gráficos isométricos eran buenos, así que vale la pena echarle un vistazo aunque solo sea por eso.



Chain Reaction [1987]

Uno de los últimos lanzamientos de Durell... y de los más flojos. Con un estilo similar al de los juegos en 3D de Ultimate, aunque sin su encanto, «Chain Reaction» te enviaba a explorar una planta nuclear y recoger desechos radioactivos. Pese a que se trataba de una misión contrarreloj, la jugabilidad provocaba más de un bostezo.

Se vendieron 50.000 unidades de *«Turbo Esprit»* y, aunque no pudo igualar el éxito de *«Saboteur»*, demostró que la compañía aún podía crear grandes éxitos en un mercado que se había vuelto muy competitivo. Sin embargo, Durell tuvo que esforzarse en desarrollar productos más innovadores que destacasen. Fue un desafío que los programadores aceptaron con gusto, pero tenía un precio: había que invertir más tiempo en el desarrollo. Por ejemplo, Mike tardó dos semanas y media en escribir la versión de Spectrum de *«Harrier Attack»*, mientras que su siguiente juego, *«Scuba Dive»*, le llevó tres meses. Luego tuvo que emplear ocho meses para *«Combat Lynx»*, y diez en total para el desarrollo de *«Turbo Esprit»*.

Mike revela que no existían fechas límite en la compañía, y que nunca trabajaron bajo presión para conseguir que un juego saliera en una fecha concreta. "Diez meses era mucho tiempo, pero siempre he creído que vale la pena dedicar todo el esfuerzo que sea posible, y no caer en la tentación de realizar recortes. Además, existía una cuestión relacionada con Spectrum, y es que una vez que llenabas los 48 KB, no había más que hacer. Ese solía ser mi punto límite. Creo que la falta de presión nos ayudaba a crear juegos mejores, aunque me imagino que hubo momentos en que Robert sintió algo de ansiedad". Mike estaba en lo cierto, y Robert tenía motivos para estar preocupado. "Los riesgos eran cada vez mayores", afirma.

> **"En 1987 la montaña rusa financiera era aterradora. No podía dormir por las noches"**
> ROBERT WHITE EXPLICA SU DECISIÓN DE ABANDONAR LOS VIDEOJUEGOS



"La competencia era muy fuerte, y nos obligaba a crear juegos nuevos constantemente. Cada juego implicaba arriesgar unos 95.000 euros. Algunos funcionaban, pero otros no, sin importar lo que opinara la crítica. En 1987, la montaña rusa financiera era aterradora. Llegué a no poder dormir por las noches, así que tomé la decisión de dedicarme al software empresarial". Aunque la compañía siguió desarrollando juegos durante este periodo (entre los que destacaban *«Thanatos»*, de Mike, y *«Saboteur II»*, de Clive), Robert lo compaginó con la creación de una base de datos dirigida a las empresas de seguros. Cuando no diseñaban juegos, los programadores echaban una mano (de hecho, Clive recuerda haber trabajando en la interfaz gráfica de la aplicación). Luego, en diciembre de 1987, Robert decidió que la compañía se dedicaría exclusivamente a este nuevo mercado, y vendió los derechos de los juegos a Elite Systems. El director de Elite, Steve Wilcox, quería expandir las miras de la empresa, y veía a Durell como una adquisición rentable.

CRONOLOGÍA

1983 — ROBERT WHITE FUNDA DURELL SOFTWARE EN FEBRERO DE ESTE AÑO, Y RON JEFFS Y MIKE RICHARDSON SE UNEN A LA PLANTILLA EN JUNIO. ANTES DE FINAL DE AÑO, DURELL LANZA VARIOS JUEGOS, INCLUYENDO *GALAXY 5* (ORIC), *JUNGLE TROUBLE* (SPECTRUM) Y *HARRIER ATTACK* (ORIC Y SPECTRUM).

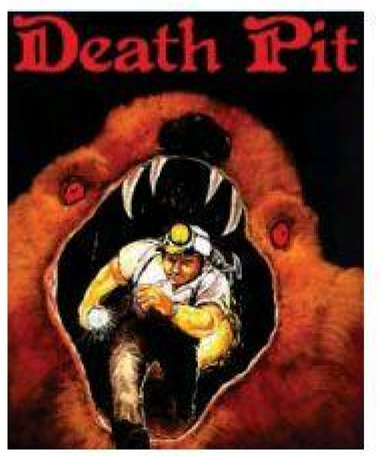
1984 — DURELL INICIA EL AÑO CON *SCUBA DIVE* (ORIGINALMENTE PARA SPECTRUM, AUNQUE DESPUÉS SALIERON VERSIONES PARA ORIC Y COMMODORE 64), Y LO TERMINA CON *COMBAT LYNX* (ESCRITO DE NUEVO PARA EL SPECTRUM, PERO EXPORTADO A OTRAS PLATAFORMAS). LA COMPAÑÍA TAMBIÉN LANZA SU PRIMER JUEGO DE BBC MICRO, UNA VERSIÓN DE *MANIC MINER* LLAMADA *MINESHAFT*. *HARRIER ATTACK* SALE A LA VENTA CON EL NUEVO AMSTRAD CPC.

1985 — SIMON FRANCIS Y CLIVE SE UNEN A LA COMPAÑÍA. SIMON ESCRIBE *DEATH PIT* PARA AMSTRAD CPC Y *CRITICAL MASS* PARA SPECTRUM, MIENTRAS QUE CLIVE PROGRAMA *SABOTEUR* PARA SPECTRUM.

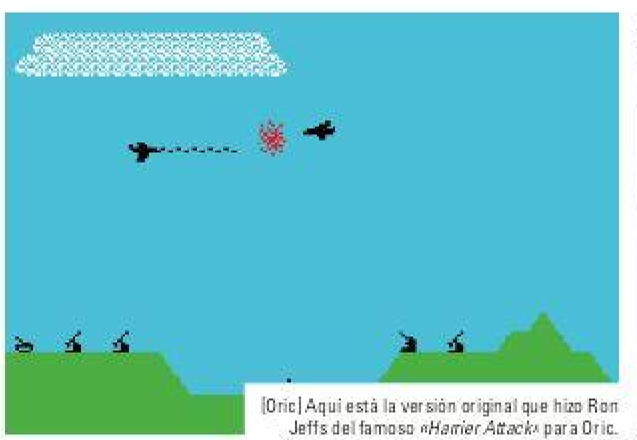
1986 — DURELL LANZA DOS JUEGOS DE SPECTRUM ESCRITOS POR MIKE RICHARDSON: *TURBO ESPRIT* Y *THANATOS*. LOS ANTIGUOS COLABORADORES EXTERNOS DE DURELL, NICK WILSON Y JULIAN TODD, SE UNEN A LA PLANTILLA Y DISEÑAN *DEEP STRIKE* Y *FAT WORM BLOWS A SPARKY*, RESPECTIVAMENTE. SE LANZA LA RECOPILACIÓN *BIG 4*, QUE INCLUYE *COMBAT LYNX*, *CRITICAL MASS*, *SABOTEUR* Y *TURBO ESPRIT*.

1987 — SE LANZAN *SIGMA 7*, *SABOTEUR II* Y *CHAIN REACTION*. DURELL DESARROLLA SU PRIMERA BASE DE DATOS (*INSURANCE MASTER*). A FINALES DE AÑO, VENDE SU CATÁLOGO DE JUEGOS A ELITE SYSTEMS Y SE CONCENTRA EXCLUSIVAMENTE EN EL DISEÑO DE SOFTWARE EMPRESARIAL.

[CPC] La versión de *«Turbo Esprit»* para Amstrad CPC mostraba menos detalle, pero era más colorida que el juego original de Spectrum. Que las señales de Stop aparecieran rojas ayudaba.




Clive Townsend está siendo acosado por un ninja en esta memorable fotografía, que apareció en la revista Crash.


[Oric] Aquí está la versión original que hizo Ron Jeffs del famoso *«Harrier Attack»* para Oric.


Robert White (derecha) muestra a Mike Richardson la capacidad de su Oric.

"Teníamos una buena relación con Robert, y queríamos que la empresa creciera. No nos lamentamos del trato que firmamos para conseguir el catálogo de Durell, y probablemente lo haría de nuevo".

Ahora que no tenía que diseñar juegos, Robert pasó los siguientes dos años desarrollando su programa "Insurance Master". El audaz movimiento para estabilizar la compañía dio sus frutos, y actualmente sigue vigente bajo el nombre de Durell Solutions. "Veinte años después, aún seguimos desarrollando y vendiendo software para las empresas de seguros. No se gana mucho, pero no hay pérdidas. He contratado a mucha gente durante este tiempo, y me siento muy bien por ello".

Una mirada al pasado

Han transcurrido 27 años desde que se fundó Durell y, aunque la compañía solo dedicó cuatro al desarrollo de videojuegos, sus ambiciosos programadores aún guardan un grato recuerdo de la época en la que ejercían su oficio. "Fueron los mejores años de mi vida laboral", asegura Mike Richardson. "No hay nada como descubrir que eres bueno en algo, ver tus obras en las tiendas, recibir elogios de las personas que disfrutan con tu trabajo y recibir un buen salario por ello".

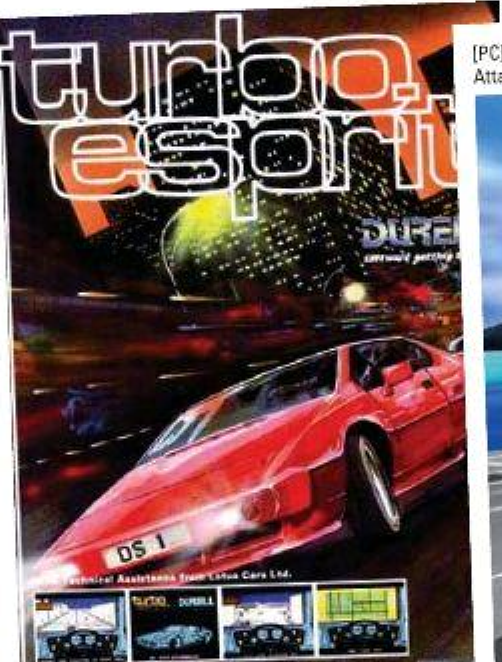
El creador de *«Saboteur»*, Clive Townsend (que ahora dirige la compañía de juegos para móviles Incognito Games), recuerda a sus compañeros con afecto: "Creo que todos nos pusimos muy tristes cuando Durell dejó de hacer videojuegos, pero me siento muy orgulloso de haber trabajado con un grupo de personas con tanto talento. Robert era un genio, y el ambiente de trabajo era muy relajante. Además, como no teníamos especificaciones de diseño para los juegos, no existían fechas límite. Me he divertido mucho en este mercado desde entonces, pero el crecimiento y la burocracia pueden entorpecer el desarrollo creativo. Ojalá hubiese más jefes como Robert".

Julian Todd, de Fat Worm, también recuerda a Robert como un jefe decente y admirable: "Casi nunca interfería en nuestro trabajo. Actualmente me ocupo de dirigir a varios programadores, y sé que es muy fácil enfadarles, y enfadarte tú con ellos. Mantener un ambiente de relajación es la única opción, tanto si te gusta como si no. Me encantaría encontrarme de nuevo con Robert, ahora que he experimentado lo que se siente al otro lado del negocio. Me fascina que consiguiera ganarse la vida con unos chiquillos como nosotros. Pagaba 60 céntimos por copia vendida, y me entregaba cheques por valor de varios miles de euros, así que siempre fue muy honesto. Podía no haberme dado nada".

El propio Robert cree que es muy importante mirar adelante, aunque está rodeado de objetos y personas que recuerdan a la primera época de la compañía. Dibujos de algunos de los éxitos de Durell adornan las paredes de su oficina, sigue en contacto con muchos de sus antiguos empleados (Ron Jeffs aún trabaja con él) y los 120 euros que utilizó para comprar el primer Oric aún aparecen en el informe financiero de la empresa. Pero, por encima de todo, los juegos de Durell siguen siendo reverenciados como para dejarlos caer en el olvido. "Creo que tuvimos ideas muy originales en Durell", reconoce. "Ayer, estaba hablando con un posible cliente, y me dijo: "sois la misma empresa que hizo *«Harrier Attack»*, ¿no?" Y yo le contesté, "sí fuimos nosotros", y entonces su compañero llegó y dijo: "¡*«Saboteur»*! ¡Ese sí que era bueno!" Así que, sí, aún son muy divertidos. Supongo que la gente guarda un grato recuerdo de nuestros juegos, y yo también lo hago".

DERRIBADO

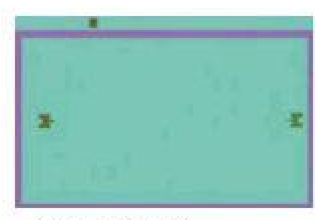
Cuando **Retrogramer** entrevistó a Mike Richardson sobre «Turbo Esprit», había formado una compañía llamada Durell Games y trabajaba en *«Harrier Attack II»* para PC. El juego, que combinaba la jugabilidad en 2D del original con gráficos en 3D, estuvo disponible para su descarga en octubre de 2007 tras tres años de desarrollo. Lo derribaron nada más despegar. "Fue un completo desastre", asegura Mike. "Creo que vendió unas seis copias. Intento no pensar mucho en ello. Lo único que aprendí de aquello fue no intentarlo de nuevo. Antes de que hiciera *«Harrier Attack II»*, si hubiese oído a otros programadores decir que era posible que un juego no vendiese nada, no lo hubiese creído. ¿Cómo es posible no vender absolutamente nada? Ahora sé que es posible". Tras esa dura lección, Mike se unió a EA y ayudó a crear las versiones de PC de «Burnout Paradise» y el último juego de «Harry Potter». Desde entonces, ha trabajado con su ex compañero, Nick Wilson, en StarByte Software, una compañía de juegos para iPod e iPhone. Trabaja en un juego de carreras llamado *«Black Mamba 3D»*.



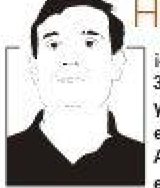

[PC] El esperado lanzamiento de «Harrier Attack II» de Mike no consiguió despegar del todo.

COMBAT

¿ES EL ENEMIGO? QUE SI VÁIS A ATACAR...



» **COMPAÑÍA:** ATARI
» **FECHA DE LANZAMIENTO:** 1977
» **GÉNERO:** ARCADE
» **HARDWARE:** ATARI 2600
» **¿CUÁNTO PUEDE COSTAR?:** 10€



HISTORIA

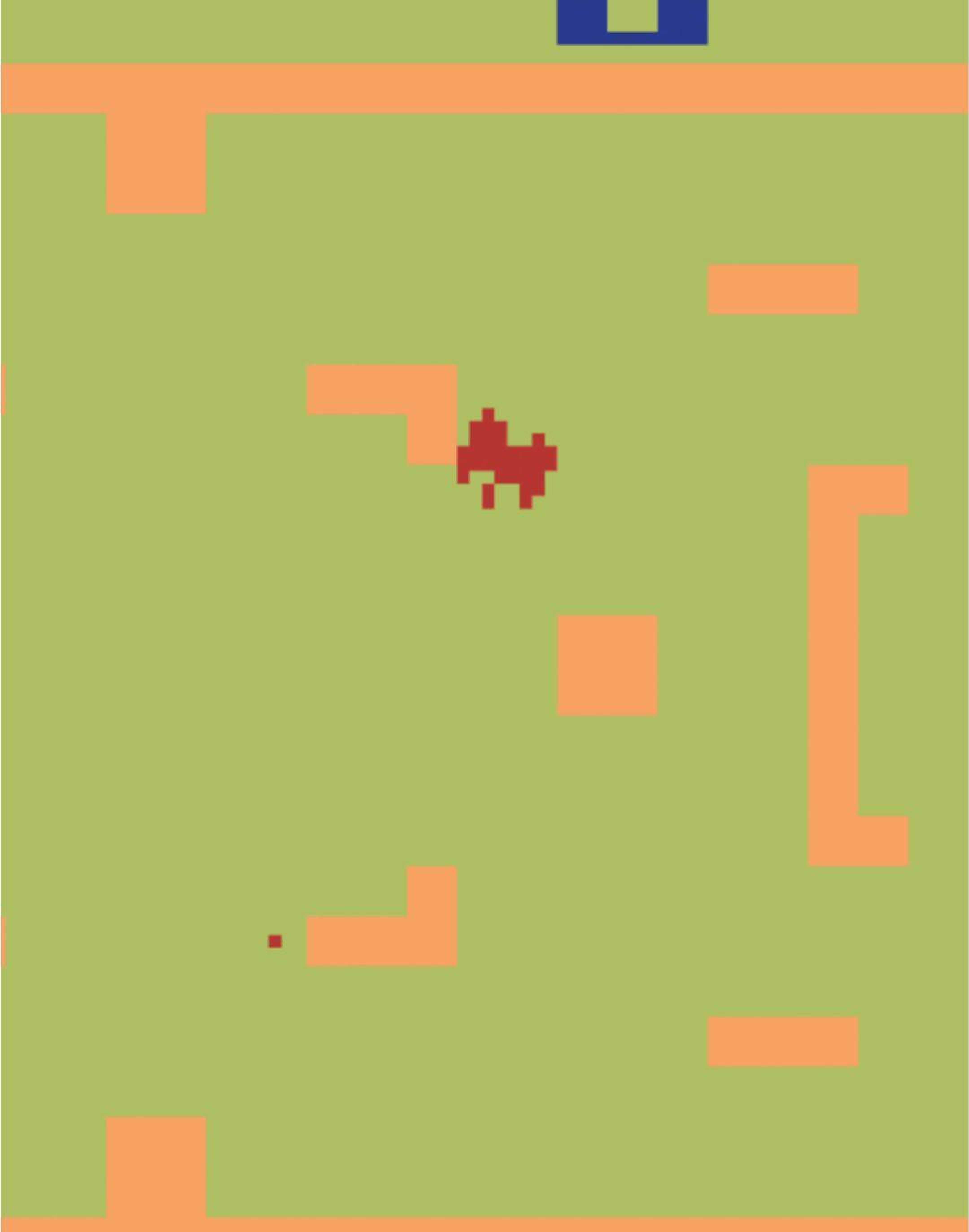
¡Ah!, «*Combat*»... 35 años de edad y sigue siendo entretenido. Aunque no es un juego completamente original, ya que incluye elementos del propio «*Tank*» de Atari y de «*Telstar Combat*» de Coleco, la versión para 2600 es tan buena que no nos cansamos de volver a jugar con él.

El juego es pura simplicidad: tenemos que disparar al tanque rival e intentar conseguir un número determinado de puntos antes que nuestro oponente. Si acabamos con él antes de que logre acertarnos, saldrá volando por la pantalla y la caza empezará de nuevo. Se trata de un concepto altamente competitivo, y hemos perdido la cuenta del número de peleas que tuvimos con los amigos cuando jugábamos.

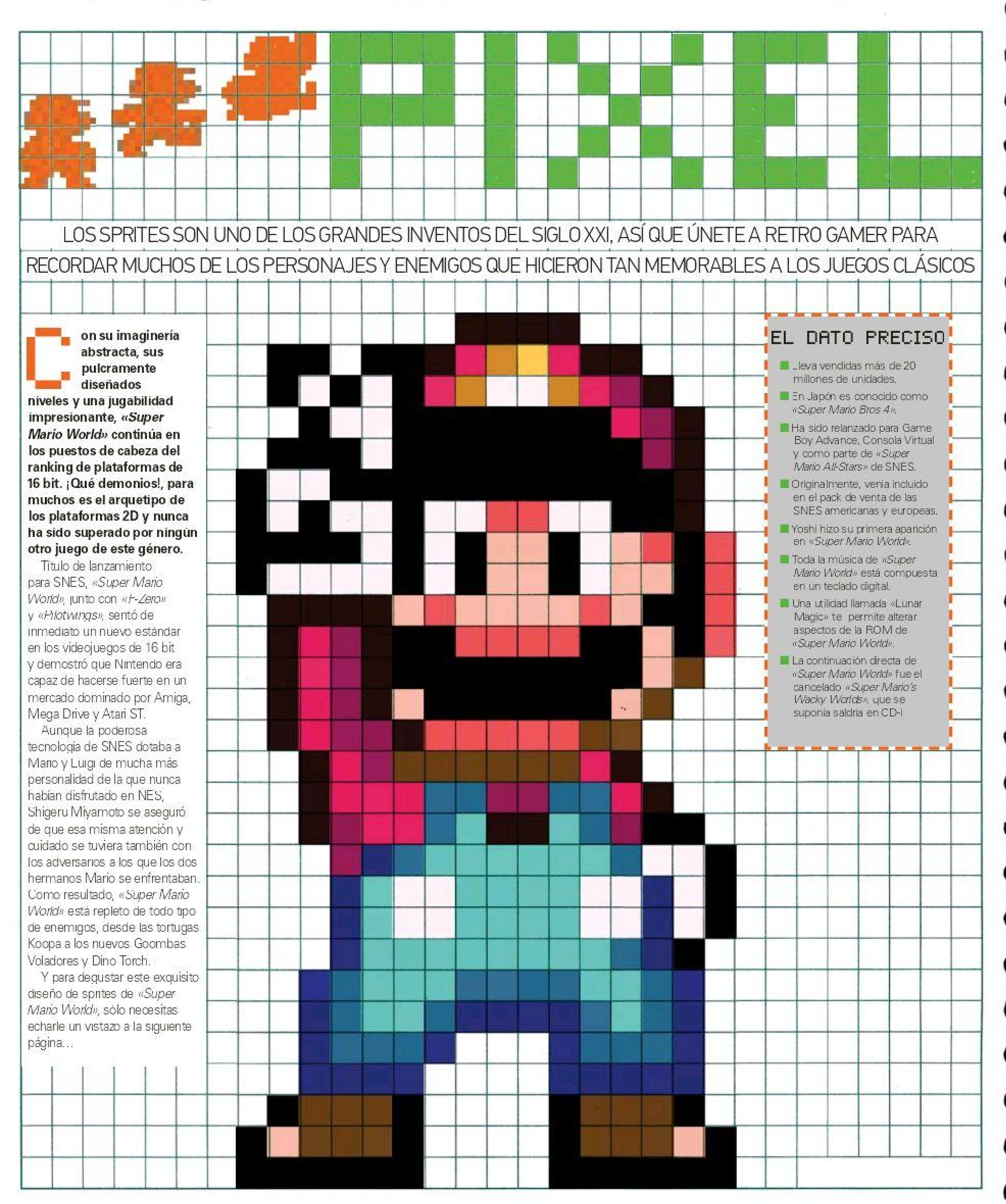
Pero la auténtica belleza de «*Combat*» era su gran variedad. Además de los tanques, teníamos biplanos y jets, que se movían más rápido que sus homólogos terrestres, y por eso no se veían restringidos por el escenario, pudiendo salir por un lado y aparecer por el otro.

Además de los distintos vehículos, también se podía elegir entre varios tipos de disparos, ya que el tanque disponía de misiles normales o guiados, y el jet y el biplano también podían usar ametralladoras. Lograr guiar un misil hasta nuestro oponente es algo que aún hoy llena de satisfacción. También hay una impresionante selección de escenarios para elegir y algunos de los niveles tienen laberintos diseñados de forma inteligente. Pero la mejor opción de «*Combat*» con mucho, era «*Tank Pong*», una variación que permitía que los disparos rebotasen en las paredes.

Si contamos todas las variaciones, había unos impresionantes 27 modos de juego para elegir, y aunque no se podía jugar en modo de un jugador, sigue siendo uno de los mejores títulos multijugador jamás realizados para la máquina de Atari. Puede tener un aspecto increíblemente feo, incluso en aquella época, pero «*Combat*» lo es todo gracias a su asombrosa jugabilidad, por la que le estaremos eternamente agradecidos.



Project Super Mario World



LOS SPRITES SON UNO DE LOS GRANDES INVENTOS DEL SIGLO XXI, ASÍ QUE ÚNETE A RETRO GAMER PARA RECORDAR MUCHOS DE LOS PERSONAJES Y ENEMIGOS QUE HICIERON TAN MEMORABLES A LOS JUEGOS CLÁSICOS

Con su imaginería abstracta, sus pulcramente diseñados niveles y una jugabilidad impresionante, *«Super Mario World»* continúa en los puestos de cabeza del ranking de plataformas de 16 bit. ¡Qué demonios!, para muchos es el arquetipo de los plataformas 2D y nunca ha sido superado por ningún otro juego de este género.

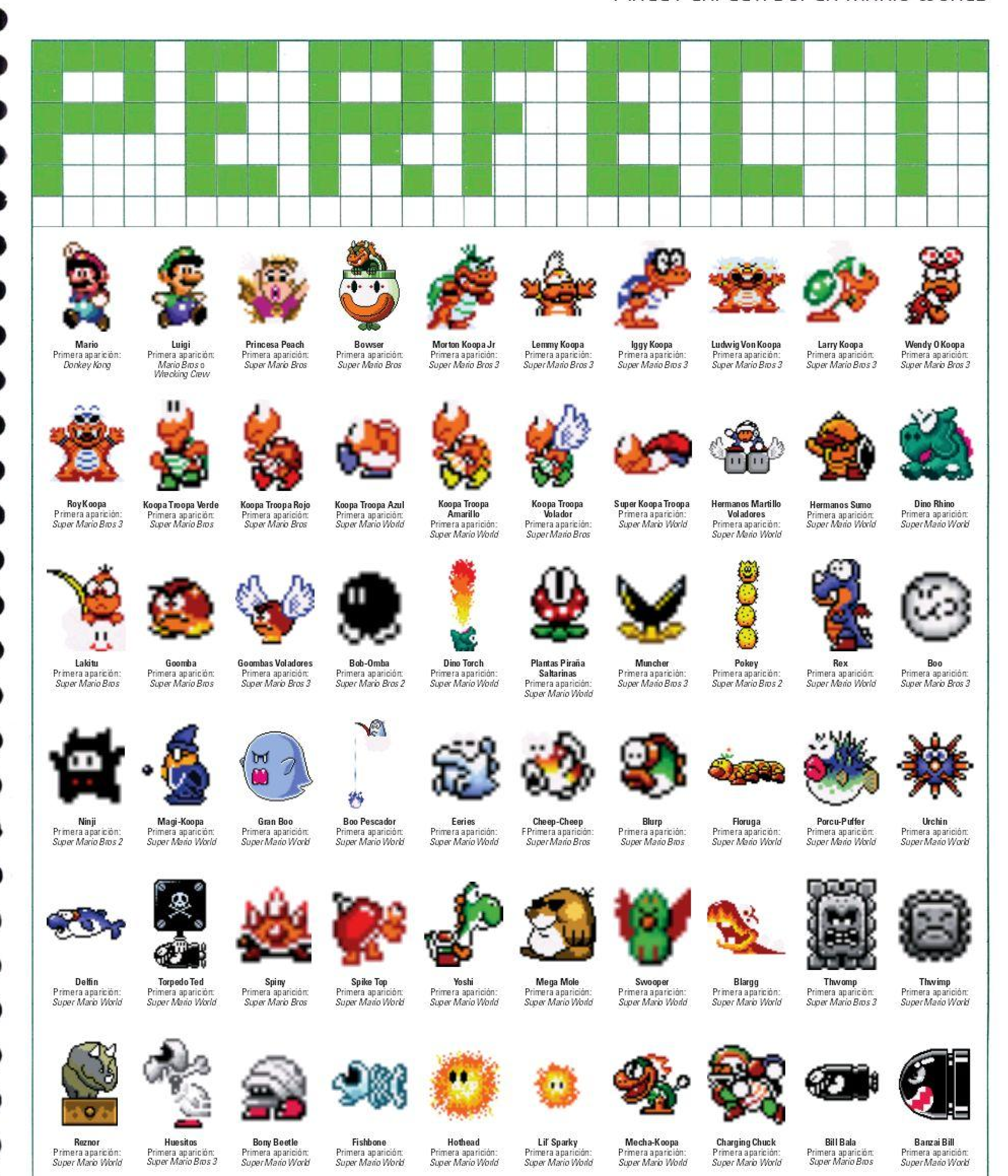
Título de lanzamiento para SNES, *«Super Mario World»*, junto con *«F-Zero»* y *«Pilotwings»*, sentó de inmediato un nuevo estándar en los videojuegos de 16 bit y demostró que Nintendo era capaz de hacerse fuerte en un mercado dominado por Amiga, Mega Drive y Atari ST.

Aunque la poderosa tecnología de SNES dotaba a Mario y Luigi de mucha más personalidad de la que nunca habían disfrutado en NES, Shigeru Miyamoto se aseguró de que esa misma atención y cuidado se tuviera también con los adversarios a los que los dos hermanos Mario se enfrentaban. Como resultado, *«Super Mario World»* está repleto de todo tipo de enemigos, desde las tortugas Koopa a los nuevos Goombas Voladores y Dino Torch.

Y para degustar este exquisito diseño de sprites de *«Super Mario World»*, sólo necesitas echarle un vistazo a la siguiente página...

EL DATO PRECISO

- Lleva vendidas más de 20 millones de unidades.
- En Japón es conocido como *«Super Mario Bros 4»*.
- Ha sido relanzado para Game Boy Advance, Consola Virtual y como parte de *«Super Mario All-Stars»* de SNES.
- Originalmente, venía incluido en el pack de venta de las SNES americanas y europeas.
- Yoshi hizo su primera aparición en *«Super Mario World»*.
- Toda la música de *«Super Mario World»* está compuesta en un teclado digital.
- Una utilidad llamada «Lunar Magic» te permite alterar aspectos de la ROM de *«Super Mario World»*.
- La continuación directa de *«Super Mario World»* fue el cancelado *«Super Mario's Wacky Worlds»*, que se suponía saldría en CD-i


PERFECT
Mario
Primera aparición:
Donkey Kong
Luigi
Primera aparición:
Mario Bros o Wrecking Crew
Princesa Peach
Primera aparición:
Super Mario Bros
Bowser
Primera aparición:
Super Mario Bros
Morton Koopa Jr
Primera aparición:
Super Mario Bros 3
Lemmy Koopa
Primera aparición:
Super Mario Bros 3
Iggy Koopa
Primera aparición:
Super Mario Bros 3
Ludwig Von Koopa
Primera aparición:
Super Mario Bros 3
Larry Koopa
Primera aparición:
Super Mario Bros 3
Wendy O Koopa
Primera aparición:
Super Mario Bros 3
Roy Koopa
Primera aparición:
Super Mario Bros 3
Koopa Troopa Verde
Primera aparición:
Super Mario Bros
Koopa Troopa Rojo
Primera aparición:
Super Mario Bros
Koopa Troopa Azul
Primera aparición:
Super Mario World
Koopa Troopa Amarillo
Primera aparición:
Super Mario World
Koopa Troopa Volador
Primera aparición:
Super Mario Bros
Super Koopa Troopa
Primera aparición:
Super Mario World
Hermanos Martillo Voladores
Primera aparición:
Super Mario World
Hermanos Sumo
Primera aparición:
Super Mario World
Dino Rhino
Primera aparición:
Super Mario World
Lakitu
Primera aparición:
Super Mario Bros
Goomba
Primera aparición:
Super Mario Bros
Goombas Voladores
Primera aparición:
Super Mario Bros 3
Bob-Omba
Primera aparición:
Super Mario Bros 2
Dino Torch
Primera aparición:
Super Mario World
Plantas Piraña Saltarinas
Primera aparición:
Super Mario World
Muncher
Primera aparición:
Super Mario Bros 3
Pokey
Primera aparición:
Super Mario Bros 2
Rex
Primera aparición:
Super Mario World
Boo
Primera aparición:
Super Mario Bros 3
Ninji
Primera aparición:
Super Mario Bros 2
Magi-Koopa
Primera aparición:
Super Mario World
Gran Boo
Primera aparición:
Super Mario World
Boo Pescador
Primera aparición:
Super Mario World
Eeries
Primera aparición:
Super Mario World
Cheep-Cheep
FPrimera aparición:
Super Mario Bros
Blurp
Primera aparición:
Super Mario Bros
Floruga
Primera aparición:
Super Mario World
Porcu-Puffer
Primera aparición:
Super Mario World
Urchin
Primera aparición:
Super Mario World
Delfin
Primera aparición:
Super Mario World
Torpedo Ted
Primera aparición:
Super Mario World
Spiny
Primera aparición:
Super Mario Bros
Spike Top
Primera aparición:
Super Mario World
Yoshi
Primera aparición:
Super Mario World
Mega Mole
Primera aparición:
Super Mario World
Swooper
Primera aparición:
Super Mario World
Blargg
Primera aparición:
Super Mario World
Thwomp
Primera aparición:
Super Mario Bros 3
Thwimp
Primera aparición:
Super Mario World
Reznor
Primera aparición:
Super Mario World
Huesitos
Primera aparición:
Super Mario Bros 3
Bony Beetle
Primera aparición:
Super Mario World
Fishbone
Primera aparición:
Super Mario World
Hothead
Primera aparición:
Super Mario World
Lil' Sparky
Primera aparición:
Super Mario World
Mecha-Koopa
Primera aparición:
Super Mario World
Charging Chuck
Primera aparición:
Super Mario World
Bill Bala
Primera aparición:
Super Mario Bros
Banzai Bill
Primera aparición:
Super Mario World

ASÍ SE HIZO…

Tapper

LAS CLAVES

» **COMPAÑÍA:** MIDWAY

» **DESARROLLADOR:** MARVIN GLASS ASSOCIATES

» **FECHA DE LANZAMIENTO:** 1983

» **PLATAFORMA:** ARCADE

» **GÉNERO:** PLATFORM

» **¿CUÁNTO PUEDE COSTAR?:** 200€



ATENDER UN BAR ES MUY SACRIFICADO, PERO TAMBIÉN PUEDE SER MUY DIVERTIDO. NOS VAMOS DE BARES CON SCOTT MORRISON Y STEVE MEYER PARA SABER CÓMO CREARON UN CLÁSICO DE LOS BARES QUE TRANSFORMÓ LAS RECREATIVAS.

***Tapper* es uno de esos conceptos únicos que sigue siendo tan adictivo como lo era en los 80, cuando se lanzó en un mercado impulsado por el alcohol. Nuestro papel es el de un camarero cuyo trabajo es servir cervezas a los clientes. La velocidad y la precisión son las claves; si no recogemos un vaso devuelto y se cae al suelo, se romperá y perderemos una vida. Si tardamos demasiado en servir, los clientes nos arrastrarán por la barra. Ser barman es duro, aunque en «Tapper», también es muy gratificante.**

El juego es la creación de Scott Morrison y Steve Meyer, cuyos caminos se cruzaron en Marvin Glass and Associates. "Mi padre trabajaba en Marvin Glass, un "think tank" de diseño de juguetes. Hacia 1981 decidieron probar suerte en los videojuegos, en principio para crear maquetas que pudiesen pasar a varios fabricantes. En muy poco tiempo resultó evidente que la naturaleza especializada de esos proyectos necesitaba un personal dedicado. Yo había acabado mis estudios hacía un año y trabajaba en San Luis cuando mi padre me llamó para preguntarme si estaba interesado en ese puesto. Como era un gran aficionado a los videojuegos y caricaturista de corazón, aproveché la oportunidad de hacer una entrevista", recuerda Scott Morrison. Poco tiempo después de incorporarse al sector de los videojuegos, Scott se juntó con Steve Meyer y los dos tuvieron una conexión instantánea. "Steve es uno de los mejores tipos del mundo y nos hicimos buenos amigos rápidamente. Ese vínculo y nuestra pasión por el trabajo dieron lugar a un gran equipo creativo." Es un sentimiento que Steve Meyer comparte. "Nos enriquecíamos el uno al otro y nos conocíamos tan bien que podíamos decir: "esto no va funcionar; prueba esto otro", y fuimos capaces de avanzar en el diseño y luego en la programación. Eso es algo muy improbable en la actualidad, con equipos de más de 50 personas."

Como parte de su nuevo trabajo para la división de recreativas, ambos se reunieron y lanzaron propuestas antes de elegir la idea de un bar en el que se sirviese cerveza. "Desechamos toda clase de conceptos, incluyendo el de ser el receptor en lugar del lanzador, pero finalmente decidimos que ser el hombre encargado de la cerveza era lo mejor. A continuación, cree algunos bocetos



» [Recreativa] Parecen amigables, pero son mala gente. Sirve rápido esas cervezas...

para representar el flujo y los objetivos básicos, que se solían presentar a los mandamases de Bally. Tom Neiman era su gurú de las licencias y propuso a Budweiser licenciar su marca para un videojuego diseñado para que funcionase en los bares", dice Scott Morrison. "Empezamos con un bar", explica Steve Meyer. "Yo programé algo, Scott le dio unas vueltas y vio que no era suficiente, y luego discutimos sobre cómo hacerlo mejor. Entonces le dije a Scott: "¿Puedes dibujar a un camarero con una jarra?". Así que hizo algunos diseños… Yo seguía sin estar seguro, así que le programé lanzando una cerveza por la barra. Luego añadí algunos clientes y era divertido verles atrapar la cerveza. Jugué con la mecánica hasta que tuvimos dos barras, pudiendo pasar de una a otra con el barman."

Cada bar tenía un tema y un estilo distintivo, cuyos diseños fueron realizados por Scott Morrison. "Empezamos con el tema del oeste, ya que es la época más relacionada con las jarras deslizándose por una barra. Ese es la que utilizamos para asegurar el proyecto y el traje del barman se hizo para ajustarlo a ese escenario. El bar deportivo fue el siguiente, ya que era nuestro objetivo real. Salió con un aspecto más al aire libre, como de picnic, principalmente para diferenciarlo del bar del oeste. Eso me permitió utilizar algunos colores diferentes a los tonos de madera, y también pude poner un dirigible de Budweiser. El siguiente fue el bar punk, que estaba bastante de moda en aquel momento. Todos los clubs de la época estaban cambiando del Disco al New Wave, y yo era un gran fan de la nueva cultura. También pensaba que las caricaturas punk serían visualmente más

¡JEFE, UNA MÁS!

Si a alguien le parece familiar el barman puede deberse a que apareció en la recreativa *«Domino Man»*. "Como sólo era un sprite de 32x32, darle detalle era complicado. Cuando llegó el momento de crear *«Tapper»*, decidí traer a Domino Man al nuevo juego", dice Scott Morrison. "Resultaba divertido porque era más grande en *«Tapper»*, lo que me permitía asignarle más variedad de reacciones. Domino Man también hizo una aparición como leñador en *«Timber»*, y como mánager chuleta de lucha libre en *«Battle Royale»* para TurboGrafx 16." Steve dice que el personaje se "modeló basándose en el diseñador de juguetes Mike Ferris, así que me resultó fácil imaginármelo. Él estaba encantado de aparecer en «Tapper». Por desgracia, Mike Ferris falleció hace algunos años", recuerda con tristeza.

Además de ser la estrella de una recreativa, Mike Ferris era un diseñador y artista de talento que enseñó a Scott Morrison a utilizar las herramientas de diseño. Su presencia en *«Tapper»* significó que, al menos en cierta manera, Mike Ferris viviría para siempre.



Así se hizo…

TAPPER

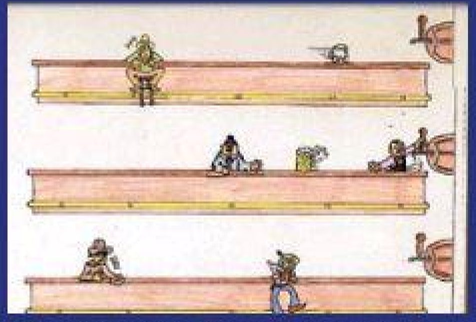


ZONA SIN ALCOHOL

Una vez que la popularidad de «Tapper» estuvo asegurada, era cuestión de tiempo que apareciese una versión sin alcohol. "Al principio fue una máquina para bares, pero luego Midway quiso ponerla en las salas recreativas y nos pidió que hiciésemos una versión con refrescos. Cambiamos la decoración del mueble y Scott hizo gráficos nuevos", dice Steve Meyer. Scott Morrison lo explica en detalle: "Adapté los fondos con nuevos colores y logotipos, y le puse a Domino Man un nuevo traje y un pequeño sombrero blanco. Recuerdo que la camiseta a rayas rojas y blancas me dio un montón de problemas al animarlas." ¿Pero la dificultad del juego se alteró para un mercado más joven? "No", ríe Steve Meyer. "Los chicos jugaban mejor que cualquier otra persona."



» [Recreativa] "Seguir la lata correcta es una gran prueba de sobriedad", dice Scott.



» Los primeros diseños conceptuales usados para presentar el concepto de «Tapper» a Midway.

interesantes que los tipos de las discos. Para lograr el ambiente punk fue bastante sencillo hacer que el bar pareciese desordenado y semidestruido. El bar espacial iba a ser una agradable sorpresa para los jugadores que fueran lo bastante buenos como para llegar a ese nivel. Esperábamos que los jugadores corrieran la voz y atrajeran a otros para intentar llegar hasta él. Fue divertido hacer los extraterrestres. Creo que hice a cada uno con unas características faciales exageradas –ojos enormes y todo boca– y había uno diminuto que andaba por el bar. Ese supuso un reto para Steve porque sus sprites tenían que tener desplazamientos coordinados diferentes al resto de los patrones, pero eso era lo genial de trabajar con Steve. Aquellos pequeños toques me ayudaron a hacer que el juego fuera memorable."

Para crear el diseño y los sprites, Scott Morrison utilizó un software personalizado de herramientas con un mando impresionante que había sido creado por Rick Hicaro. Se creó a partir de un mango Gorf con cuatro botones de teléfono y un gatillo, con un joystick Atari en la parte superior. "Las herramientas fueron programadas por Elaine Hodgson (mi jefa actual y presidenta ejecutiva de Incredible Technologies), que trabajó en el sistema de tres placas MCR II de Midway. La herramienta de sprites ofrecía menús de las paletas de colores que podía seleccionar (16 conjuntos de 16 colores), y la capacidad de voltear y rotar la imagen de 32x32 "en alta resolución". También podía secuenciar y montar algunos sprites para ver el aspecto que tenían al estar animados. El diseño del fondo tenía la mitad de la resolución de los sprites, y todo tenía que hacerse a partir de un conjunto de 256 bloques de ocho por ocho. Utilizaba una hoja de papel cuadriculado gigante para dibujar los fondos y planificar los distintos patrones de píxeles. Era complicado mantener los objetos y las imágenes en los límites de los bloques y descubrir formas de replanificar el mayor número de bloques posibles para conseguir variedad. Una vez que tuve definida mi lista de 256 bloques, utilicé el programa de diseño de fondos para crear y almacenar cada bloque individual. Cuando estuvieron hechos, se grababan en EPROM, de forma que podía secuenciarlos y crear la escena de fondo real. Si me saltaba algún bloque o algo salía mal, tenía que volver a grabar nuevos EPROM, así que era un proceso complicado." En relación con el mando Gorf, Scott recuerda: "Los cables eran lo bastante largos para sentarme alejado, con los pies sobre el escritorio, si quisiera. Era un sistema formidable."

La mecánica del juego fue el área en la que se centró Steve Meyer para lograr que «Tapper» fuera más difícil. "Se convirtió en un problema de gestión de recursos y uno de los primeros fue: "¿es esto suficiente para hacer un juego?". Por eso subí la dificultad para mostrar el progreso. Pero me seguía preguntando, "¿hay suficiente contenido? ¿Cómo quedaría si un cliente dejase propina?". Tenías que decidir si disponías de suficiente tiempo para recogerla. Cambiamos

» [Recreativa] "Recoger una propina era el evento que hacía aparecer a las bailarinas", explica Scott Morrison.

LO MEJOR DEL ESTUDIO

DOMINO MAN (EN IMAGEN)
PLATAFORMA: RECREATIVA
AÑO: 1983

TIMBER
PLATAFORMA: RECREATIVA
AÑO: 1984

BATTLE ROYALE
PLATAFORMA: TURBOGRAFX 16
AÑO: 1989



> "Nos metimos en una sala con las cervezas y estuvimos horas eructando en el micro" SCOTT MORRISON

los personajes en cada nivel, pero seguía sin parecerme suficiente, así que introdujimos la idea del barman agitando latas de cerveza (todas menos una) y no tenías que perder de vista la lata o la cerveza te salpicaría. Antes tuvimos que comprobar si sería divertido y funcionaría, y fue agradable ver a la gente disfrutando". La dificultad fue el área más complicada para acertar y necesitó numerosos ajustes. Si alguna vez has jugado a un nivel y te has preguntado por qué varía la dificultad, se debía a una técnica de programación deliberada. "Pasé mucho tiempo jugando con los clientes, viendo lo rápido que se podía servirles cerveza y volver. Tuve que ajustar la dificultad al ver jugar a la gente. Cuando alguien lo hacía mejor, la subía. También tuve que facilitar que la gente jugase mientras sostenía una cerveza. Acabé haciendo un sistema con una ventana y un marco temporal: si eras bueno sirviendo cerveza, podías despachar a los clientes más rápido, pero si no eras lo bastante rápido se quedarían más tiempo."

Lo que hacía único a *«Tapper»* era el mando. Tenía una palanca que recordaba a un grifo de cerveza. "Bally Midway tenía una tienda de modelos: tenían todos los mecanismos de los mandos. Midway los fabricó e hicieron un prototipo que estaba muy bien. Tenía una sensación agradable al volver a su posición neutra, así que cuando se soltaba se lanzaba la cerveza. Si querías esperar al momento idóneo o querías lanzar una, dos o tres a la vez, podías hacerlo. Ofrecía la posibilidad de cometer un error y aportaba un poco de riesgo", observa Steve Meyer.

Una de las características que nunca apareció era la inclusión de efectos de sonido en los que cada cliente eructaba tras beber. Era una idea mejor en la teoría que en la práctica.

"Texas Instruments vino con un chip de audio nuevo que permitía sonidos digitalizados, algo interesante y vanguardista", recuerda Scott Morrison. "En una ocasión, nos metimos en una sala con cervezas y refrescos y pasamos un par de horas eructando en un micrófono. Cuando instalamos el chip, probamos una versión en la que los clientes eructaban tras cada cerveza que bebían. Era divertido, pero muy grosero y bastante irritante, y no creíamos que a Bud le gustase. Intentamos ajustarlo a la baja y usar los eructos ocasionalmente, pero no tenía el impacto que queríamos y desechamos la idea."

Desde los días de *«Tapper»*, Meyer y Morrison han permanecido en la industria, aunque trabajan en sectores distintos. "Llevo desde 1987 en Incredible Technologies, el mayor fabricante de videojuegos que funcionan con monedas. Al principio nos centramos en juegos para adultos en locales como bares y pubs. *«Golden Tee Golf»* es nuestro mayor éxito, que ha celebrado su 23 aniversario", observa Scott Morrison. Steve Meyer está en Firaxis como "director de desarrollo de software." Enhorabuena, chicos… tomaos una Bud a nuestra salud.



» Scott Morrison utilizaba este mando Gorf accionado desde el mango para dibujar los gráficos en el juego de *«Tapper»*.

» [Recreativa] Había una versión patrocinada por Suntory que sólo se diferenciaba en el logo del fondo y el color del líquido.



DESDE LOS ARCHIVOS

RETRO GAMER INVESTIGA LOS ARCHIVOS DE LAS COMPAÑÍAS CLÁSICAS



Desde sus inicios intentando abrirse camino como desarrollador en una incipiente industria hasta sus años dorados como parte de Sierra, recorremos la historia de Dynamix, el gigante de los simuladores

Hacer carrera en el mundillo de los juegos de ordenador no es lo primero que te viene a la mente cuando alguien te dice que está cursando una licenciatura en Biología, pero Jeff Tunnell nunca fue una persona temerosa de romper los moldes. "Recibía muchas clases de informática mientras completaba mi licenciatura", explica. "Cuando apareció Apple II, no me pude resistir. Por 2.500 dólares compré un Apple II, un monitor de pantalla verde y una unidad de disco. ¡Era algo impresionante!"

Una vez que Tunnell consiguió su Apple no perdió el tiempo a la hora de aplicar sus conocimientos a la programación de juegos. Se enganchó al instante, fascinado por la máquina y su potencial, y unos meses más tarde nuestro fundó ComputerTutor. En aquel momento, todo el software se vendía en tiendas de informática y nadie había puesto en marcha un negocio de venta exclusiva de software. Tunnell cambió esto. "Fue la primera tienda "solo software" de América", recuerda. "Lo sé porque la tienda exclusiva de software más grande, que presumía de ser la primera y era reconocida por ello, tenía una fecha de fundación posterior a la de ComputerTutor".

Después fundó otra empresa, Software Entertainment Company (SEC). Fue en ese momento cuando un joven Chris Cole y dos amigos entraron en escena.

"Paul Bowman, Clark Fagot y yo teníamos unos 14 años", recuerda Cole. "Mi familia había comprado un Apple II+ y la de Clark también tenía un Apple II+. En cuanto a Paul... bueno, pasaba mucho tiempo con nosotros. Por aquel entonces, esa tienda de informática, ComputerTutor, acababa de abrir. Para promocionarla, Jeff Tunnell había puesto en marcha un concurso en el que regalaba 100 dólares en software al cliente con la puntuación más alta en un nuevo juego («*Snake Bite*»). Para nosotros, 100 dólares era un montón, sobre todo si hablamos de 1982. Todos hicimos nuestro intento y ¡Clark ganó! Así que, más feliz que un niño en una tienda de caramelos, invirtió el premio en juegos de ordenador. Fue como estar en el paraíso."

"Sin embargo, no todo fue de color de rosa", continúa Cole. "Al parecer, Jeff, que entonces contaba con unos 24 años, no se fiaba del todo de nosotros. Nos llamaba "Los Tres Pandilleros". Pensaba que no éramos de fiar, ya que a menudo nos veía entrar en la tienda y titubear durante horas mientras mirábamos los juegos nuevos. Estaba seguro de que estábamos robando, pero en realidad, como no teníamos dinero, lo único que hacíamos era babear viendo juegos que nunca podríamos disfrutar. Cuando después llegó a conocernos se dio cuenta de que nos encantaban los juegos y que, simplemente, no podíamos permitirnos el lujo de equivocarnos y comprar uno malo. ¡Fue entonces cuando tuvo lugar mi osadía! Acababa de gastar, o más bien malgastar, mi dinero en un juego muy malo y me sentía frustrado. Estábamos pasando el rato en la tienda de Jeff y yo, el más descarado del grupo, solté: "¡Podría hacer un juego mejor en dos semanas!". Entonces Jeff replicó: "Si crees que puedes, hazlo... ¡y yo te lo publicaré!"

LAS CLAVES

Fundada por Jeff Tunnell y Damon Slye, Dynamix operó entre 1984 y 2001.

Dynamix fue uno de los primeros estudios en una época marcada por la programación casera y de aficionados.

Fue uno de los principales programadores de simuladores durante los años 80 y 90.

Slye y compañía fueron responsables del galardonado «Arcticfox», uno de los títulos de lanzamiento de Amiga.

Dynamix tejió fuertes lazos con Electronic Arts y, más tarde, con Activision, antes de ser adquirida por Sierra en 1990.

Dynamix solamente desarrolló dos juegos basados en películas: «Cazafantasmas II» y «Die Hard», publicados por Activision.

Mark Crowe se trasladó a la compañía desde Sierra y creó «Space Quest 5» para Dynamix.

La compañía fue precursora en cuanto a juegos de acción multijugador masivos, con «Tribes 2» siendo capaz de albergar batallas de hasta 128 jugadores.

En conjunto, Dynamix lanzó cerca de 100 juegos exclusivos y paquetes de expansión.

Dynamix fue finalmente cerrada por Sierra, cuya empresa matriz se vio envuelta en el hasta entonces mayor escándalo de fraude corporativo de la Historia.

"Ken Williams estaba impresionado de que sacásemos siete juegos en un año"

SLYE RECUERDA CÓMO DYNAMIX CAPTÓ LA ATENCIÓN DE SIERRA



Cole se puso a trabajar en su juego, contando con la ayuda de algunos amigos. Durante este tiempo, ComputerTutor también atraería a un joven fan de los videojuegos llamado Damon Slye. "Por entonces iba al instituto y solía ir allí a comprar juegos", recuerda Slye. "Me gustaban los juegos de ordenador. En algún momento, Jeff me ofreció trabajar en la tienda a tiempo parcial y le dije: "¡Claro!"

Tras trabajar en ComputerTutor durante un tiempo, Slye le comentó a su jefe que estaba haciendo un juego en su Apple II. Cuando le enseñó su trabajo, Tunnell se quedó impresionado. ¿El juego? Un simulador de combates galácticos en 3D llamado *«Stellar 7»*. Tunnell le habló a Slye de sus intenciones de comercializar juegos e intentó reclutar al talentoso adolescente para su nueva compañía, pero las grandes ambiciones de éste le llevaron a plantear ciertas reservas. "Cómo no le conocía del todo, mi actitud fue: "no, prefiero trabajar para Brøderbund, Electronic Arts o Sierra", recuerda Slye. Tunnell se dio cuenta de que tendría que hacer su propuesta algo más atractiva y le ofreció unos royalties del 30% en vez del estandarizado 20% que podía esperar de otras compañías. Slye aceptó el trato, y así se formó la asociación que pronto alumbraría la creación de Dynamix.

Mientras tanto, las famosas dos semanas de Chris Cole se habían alargado hasta dos años y medio, aunque finalmente completó el trabajo y dio forma a su juego, *«Sword of Kadash»*. "Terminé el juego casi al tiempo que Damon finalizaba *«Stellar 7»*, y estos dos juegos supusieron el debut de Software Entertainment Company".

Sin embargo, no pasó mucho antes de que los obstáculos existentes para entrar al negocio de la publicación de software se les presentasen. Era 1984 y las empresas ya establecidas disponían de grandes redes de distribución, así como de dinero para atraer y pagar a los mejores talentos emergentes. Consciente de esto, Tunnell llegó con una propuesta nueva para Slye. "Jeff me contó que ya había pasado el tiempo en el que se podía poner en marcha una compañía editora sin una gran cantidad de dinero", dice Slye. "Entonces me dijo: "¿Qué te parece si nos asociamos y montamos una compañía desarrolladora en su lugar?"

A Damon le pareció bien, y Tunnell vendió ComputerTutor para dedicarse en exclusiva a la nueva actividad. Como SEC era propiedad de ComputerTutor, Damon inventó el nombre de Dynamix y, en vez de dedicarse a la publicación de juegos, Tunnell y Slye fundaron una compañía de desarrollo, una de las primeras en el mundo.

Creciendo a mejor

Tunnell y Slye empezaron de inmediato a captar talentos para su incipiente empresa. Pronto recibieron la demo de un joven programador llamado Kevin Ryan, que les dejó completamente impresionados. "La ▶

LOS NÚMEROS

3 El numero de aventuras que fueron hechss usando la tecnología GDS de Dynamix.

4 El número de dueños que tuvo Dynamix en 1984.

7 El número de juegos que Dynamix produjo en 1989.

27 El numero de simuladores exclusivos que desarrolló.

30 El número de empleados despedidos en Febrero de 1999.

60 El número de empleados despedidos en el mes de Septiembre de 1999.

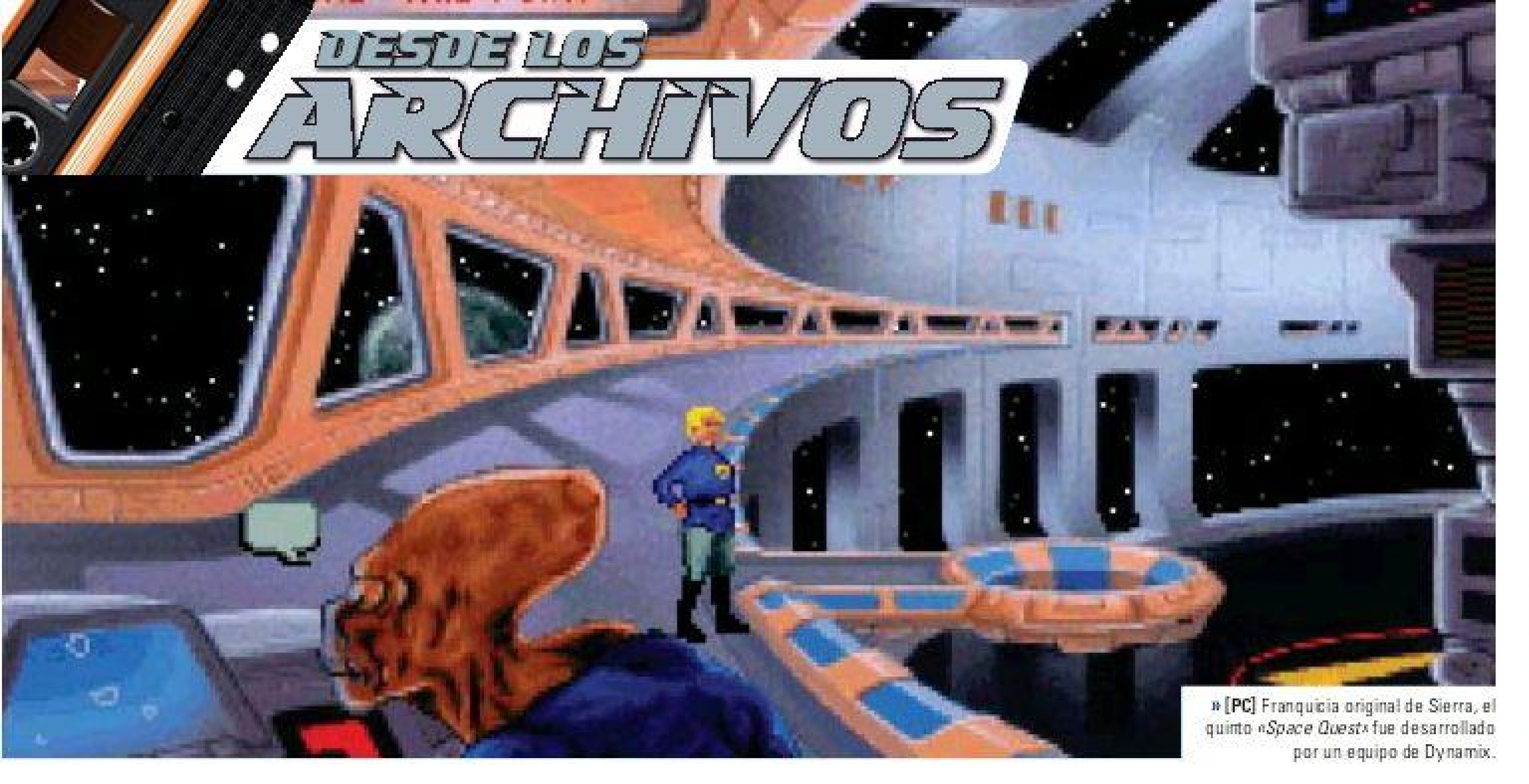
650 La cantidad de dolares al mes que le costaba a Dynamix contratar programadores junior para la compañía.

8,000 El número aproximado de ventas totales del lanzamiento original *«Stellar 7»* allá por 1982.

35,000 El monto en dolares del acuerdo de publicación que Dynamix firmó con EA.

350,000 El número de copias que *«Aces of the Pacific»*, el juego de mayor éxito de Damon Slye, terminó vendiendo en todo el mundo.

DESDE LOS ARCHIVOS



» [PC] Franquicia original de Sierra, el quinto «Space Quest» fue desarrollado por un equipo de Dynamix.



CRONOLOGÍA

- **1981** JEFF TUNNELL COMPRA UN APPLE II Y ABRE SU TIENDA DE SOFTWARE, COMPUTERTUTOR.
- **1982** CHRIS COLE TRABAJA EN SU «SWORD OF KADASH»
- **1983** JEFF TUNNELL Y DAMON SLYE FUNDAN SOFTWARE ENTERTAINMENT COMPANY.
- **1984** TUNNELL VENDE COMPUTERTUTOR Y DYNAMIX ES FUNDADA.



> **“ Yo, el más descarado del grupo, solté: ‘Podría hacer algo mejor en dos semanas!’ ”**
>
> CHRIS COLE Y SU SINGULAR MANERA DE CONSEGUIR TRABAJO



EL LEGADO DE 3 SPACE

Damon Slye programó el motor original «3 Space» mientras estaba desarrollando «Stellar 7» para Apple II. El motor fue adaptado después a Amiga para el juego «Arcticfox» y, más tarde, a PC. El motor subyacente fue tal éxito que se mantuvo en vigor, con los mismos algoritmos 3D portados a diferentes sistemas, durante más de diez años. "«3 Space» estuvo prácticamente el tiempo que duró Dynamix, hasta que llegaron con un nuevo motor para «Tribes»", dice Slye. "Creo que fue el primer juego que se libró de «3 Space»."

probamos y pensé que era increíble", dice Slye. "Jeff y yo hablamos y decidimos que teníamos que fichar a aquel chico, porque era realmente talentoso." Poco después, Ryan y un amigo suyo, Richard Hicks, se unieron a Slye y Tunnell, convirtiéndose en socios propietarios de la joven Dynamix.

Todo empezó a progresar lentamente mientras intentaban estrechar lazos con las más importantes compañías. Observando cierto potencial en Electronic Arts, Slye les envió una copia de «Stellar 7». "Joe Ybarra llamó", cuenta Slye. "Dijo algo como: "No estamos interesados en «Stellar 7» porque se parece demasiado a «Battlezone», pero estaríamos interesados en reunirnos con ustedes porque estamos formando una nueva empresa y necesitamos artistas".

El entusiasmo inicial ante lo que parecía una oportunidad de oro no tardó en transformarse en frustración, ya que Ybarra no terminaba de comprometerse. Al final, Slye se cansó de esperar. "Él seguía llamando, pero no llegábamos a ningún acuerdo", dice Slye. "Así que le llamé y le dije: "Si queréis trabajar con nosotros, tenemos que firmar ya".

Ybarra estaba lo bastante impresionado por la tecnología 3D de «Stellar 7» como para saber que no debía permitir que acabase en la competencia, así que les invitó a la sede de EA para hablar sobre algo más concreto. "Teníamos una idea que era como una especie de «Prince of Persia»", cuenta Slye. "Un juego estilo Indiana Jones, con trampas y todo eso, así que fuimos e intentamos convencer del proyecto a EA."

Tras la presentación, todos parecían satisfechos y Dynamix pensó que la cosa estaba hecha. Pero entonces le llegó el turno de palabra a Joe Ybarra, que dijo: "No, pero sí nos interesaría que hicierais un juego de tanques en 3D para Amiga".

Era la primera vez que oían hablar de Amiga, así que fue tanto por la satisfacción y el alivio de poder firmar un contrato como por la curiosidad hacia el nuevo sistema, que se pusieron a trabajar en uno de los títulos clave de la máquina: «Arcticfox».

"Amiga ni siquiera había salido a la venta", dice Slye. "Así que cuando empezamos a trabajar todo era muy secreto y trabajábamos con prototipos que estaban en carcasas de acero negro; la del teclado estaba hecha de madera y había cables saliendo por todas partes. Fue genial."

Visionarios activos

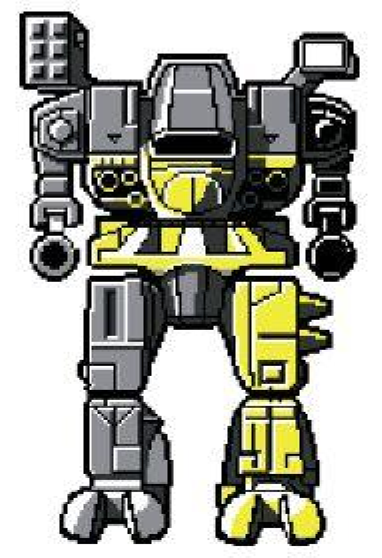
«Arcticfox» se convirtió en un gran éxito y la imagen de Dynamix se catapultó. Siguieron trabajando para EA unos años más, desarrollando títulos como «Abrams Battle Tank» y «Project Firestart», y la plantilla aumentó hasta casi 20 personas a finales de 1988. Pero para entonces, Tunnell intuía que Dynamix necesitaba un cambio.

"No es bueno obtener el 100% de tus ingresos de una única fuente", dice Tunnell. "Estábamos trabajando al 100% con Electronic Arts, y necesitábamos ampliar nuestra base de clientes. Yo solía ir a todos los CES y a las reuniones de la Software Publisher Association, y llegué a conocer a toda la gente de la industria. Dynamix tenía buena reputación y todo el mundo quería trabajar con nosotros."

"Hablamos con un montón de compañías, pero fue Activision a la que acabamos mudándonos", añade Slye. "Estaban intentando competir con EA en aquel momento, y terminamos cambiando a EA por ellos. Alcanzamos un acuerdo que satisfacía a todo el mundo, y luego firmamos un contrato de producto."

El equipo tuvo que desarrollar juegos basados en algunas de las licencias cuyos derechos había adquirido Activision, como «MechWarrior» y las licencias de cine «Die Hard» y «Cazafantasmas II». Fue un año productivo y fructífero, con Dynamix produciendo un total de siete juegos a finales de 1989, cinco de los cuales eran para Activision. "No sé cómo nos las arreglamos para sacar siete juegos", ríe Slye. "¡Todavía estábamos arrancando! Creo que todos fuimos conscientes de lo que hacíamos y contábamos con una tecnología que estaba madura. Además, en aquel momento teníamos gente eficiente que destacaba por su autonomía. Por ejemplo, el tipo que hizo «Deathtrack» –Darek Lukaszuk– , que sabía cómo hacer gran parte de un juego por su cuenta."

Pero aunque el equipo lo estaba haciendo bien y había producido buenos juegos para algunas de las grandes, Tunnell y Slye empezaron a notar que Dynamix se había estancado. "Ya habíamos advertido que siendo un desarrollador cautivo –que era como llamábamos al que trabaja exclusivamente para una editora– uno se quedaba atascado. Pero también nos dimos cuenta de que trabajar sólo como desarrolladores no nos estaba llevando a ninguna parte", dice Slye.



"Decidimos que, con el fin de ser algo que valiera la pena, necesitábamos ser dueños de nuestra propiedad intelectual y publicar nuestros juegos." explica Tunnell. "Habíamos incorporado a Tony Reyneke como director de finanzas (era nuestro contable y le gustaba lo que hacíamos), que nos estaba ayudando a encontrar nuestro ángel financiero particular.

1984 KEVIN RYAN Y RICHARD HICKS SE UNEN A LA COMPAÑÍA COMO SOCIOS PROPIETARIOS.

1986 SLYE FINALIZA SU TRABAJO EN «ARCTICFOX», TÍTULO ESTRELLA DE LANZAMIENTO PARA AMIGA.

1988 TUNNELL Y SLYE CREAN EL POSIBLEMENTE PRIMER JUEGO SURVIVAL HORROR, «PROJECT FIRESTART».

1989 DYNAMIX DESARROLLA SIETE JUEGOS, IMPRESIONANDO AL CEO DE SIERRA KEN WILLIAMS

1990 DYNAMIX SE HACE "PARTE DE SIERRA" Y JEFF TUNNELL INAUGURA SUS ESTUDIOS DE PRODUCCIÓN.

1990 «RISE OF THE DRAGON», PRIMER JUEGO DE AVENTURAS DE DYNAMIX, ES COMERCIALIZADO.

1993 DYNAMIX SE MUDA A UNAS OFICINAS EN RIVERFRONT RESEARCH PARK MIENTRAS LA COMPAÑÍA CRECE POR ENCIMA DE LOS 100 EMPLEADOS.

1993 TUNNELL Y COLE RECIBEN LA PATENTE POR LA IDEA DEL JUEGO «SID & AL'S INCREDIBLE TOONS».

1994 DAMON SLYE DEJA LA COMPAÑÍA.

1995 TRAS CINCO AÑOS CON SU PROPIO ESTUDIO, JEFF TUNNELL REGRESA A DYNAMIX PARA OCUPAR UN PUESTO DIRECTIVO.

1996 SE LANZA «3D ULTRA PINBALL», QUE SE CONVERTIRÁ EN LA SERIE DE MÁS GANANCIAS DE DYNAMIX.

1998 SALE «STARSIEGE: TRIBES», CONVIRTIÉNDOSE EN UN FENÓMENO DEL JUEGO ONLINE.

1999 JEFF TUNNELL DEJA LA COMPAÑÍA PARA SIEMPRE, Y CHRIS COLE PIERDE SU TRABAJO DESPUÉS.

2001 DYNAMIX ES CERRADA POR SIERRA DEBIDO A LA REESTRUCTURACIÓN EMPRENDIDA POR SU NUEVA DUEÑA, VIVENDI UNIVERSAL.



» El equipo Dynamix allá por 1989, posiblemente después de despachar siete juegos en un año.

Durante el proceso, recibí una llamada de Ken Williams. Quería una licencia de nuestra tecnología 3D para juegos de Sierra por 300.000 dólares. Aquel dinero fue un regalo del cielo y nos permitió cerrar otras rondas de capital, por lo que pudimos lanzar *«A-10 Tank Killer»* y *«David Wolf: Secret Agent»* como editora asociada con Activision. Tanto le gustaban a Ken nuestra tecnología y nuestros productos que un día me llamó y me dijo: "¿Por qué no os compramos?"

Era 1990, y aunque *«A-10 Tank Killer»* y *«David Wolf»* se estaban vendiendo bien, los ingresos no eran suficiente para mantener a flote a Dynamix.

"Ken estaba impresionado por que hubiéramos sacado siete juegos en un año", explica Slye. "Tiempo antes me había dicho: "no hay forma humana de que podáis terminar todos. No es posible", así que se alegró mucho cuando lo conseguimos y se animó a ejecutar la compra. Operaciones como ésta no se veían mucho en el negocio de los videojuegos, así que rompió con lo establecido al querer realizar la adquisición".

La familia Sierra

Justo antes de la compra, Dynamix había estado trabajando en su primer juego de aventuras: *«Rise of the Dragon»*. Sierra y LucasArts habían fijado el estándar de los juegos de aventuras con títulos como *«Maniac Mansion»* y la serie *«King's Quest»*, pero la gente de Dynamix quería probar con algo totalmente diferente.

"Quería hacer un tipo de juego que consiguiese que la gente se preocupara por los personajes", recuerda Tunnell. "Las aventuras de Dynamix comenzaron antes de que Sierra nos comprara, y utilizaban nuestra tecnología GDS. *«Rise of the Dragon»* estaba ya casi terminado cuando vendimos Dynamix."

Fiel a su "original" y "excitante" uso de la nomenclatura (recordemos que Tunnell ya había bautizado a su primera compañía de juegos como "Software Entertainment Company"), Dynamix denominó "Game Development System" a su kit de herramientas para aventuras. GDS no sólo era muy útil a la hora de confeccionar sus títulos de aventuras, sino también en cuanto a productividad. Estaba diseñado para funcionar en toda la red de oficinas, de modo que diferentes personas pudieran construir la misma escena simultáneamente, haciendo que el personal no técnico fuera capaz de crear diálogos y conversaciones, gráficos y animaciones, así como establecer activadores de eventos para hacer avanzar la historia o la acción. GDS demostró ser una excelente herramienta, estaba perfectamente coordinada, y Dynamix fue capaz de lanzar el muy exitoso *«Rise of the Dragon»* poco después de ser adquirida por Sierra.

Fue una buena época para Dynamix, ya que Sierra le había apartado de su rutina como desarrollador cautivo y también evitado lo que pronto podía haberse convertido en una funesta situación financiera. Las ventas fueron mejor que nunca, y gracias al respaldo financiero y al aumento de la escala de sus proyectos, Dynamix creció como nunca. "Resultó ▶

¿DÓNDE ESTÁN AHORA?



Jeff Tunnell y su compañero **Rick Overman** cofundaron PushButton Labs tras dejar atrás GarageGames, su aventura posterior a Dynamix. Entre la lista de títulos de PushButton Labs se encuentra el exitoso juego de Facebook «Social City», con más de 10 millones de usuarios. PushButton ha creado también *«Grunts Skirmish»*, un juego online de estrategia, y ha comercializado *«The Incredible Machine Mega Pack»* a través de **gog.com**, por sólo 9.99 dólares (7.50 euros). Escribe regularmente tanto en su blog personal como para el portal de la comunidad de juegos Great Games Project. Jeff suele también subirse a los escenarios con su banda de rock, The Procrastinators. Cuando no está ocupado con los juegos o tocando en directo, levanta pesas olímpicas, disfruta conduciendo motos o se dedica a cuidar de Furrer Farms, su granja orgánica de 80 hectáreas.

Damon Slye

Damon Slye dejó Dynamix y pasó casi 13 años alejado de la industria. Regresó a la universidad para completar una licenciatura y obtuvo también una licencia de piloto, resultado directo, según Damon, de haber trabajado con tantos simuladores y desear experimentarlos de verdad. Después de un largo paréntesis, fue Jeff Tunnell quien trajo a Damon de vuelta a los videojuegos, formando equipo con Chris Cole para fundar Mad Otter Games y trabajar en *«Ace of Aces»*. Mad Otter también emplea a los alumnos de Dynamix Paul Bowman, Nels Bruckner y Mark Brenneman, y ha hecho *«Villagers And Heroes»*, un MMORPG gratuito para navegador. Mad Otter también ha comercializado sus antiguas creaciones en **gog.com**, con el pack «Red Baron».

interesante que, tras la adquisición, Ken fuera entrevistado por el Register Guard, el periódico local, aquí, en Eugene", recuerda Slye. "Éramos alrededor de 35 personas y dijo que: "en un año habrá, probablemente, unas 120 personas aquí". Yo pensé: "¡estás loco, tío!" ¡Pero tenía razón! Porque una vez que nos compraron, empezaron a financiar proyectos y nos dejaron contratar a más gente. Fue una época de gran crecimiento."

Después de *«Rise of the Dragon»* vino el muy popular simulador aéreo de la Primera Guerra Mundial *«Red Baron»* (cuya producción también estaba bastante avanzada cuando Sierra llegó), y pronto le siguió el segundo juego de la compañía en usar el Game Development System, *«Heart of China»*. Fue poco después de esto cuando Tunnell empezó su siguiente proyecto, que llegaría a ser uno de los títulos más populares de Dynamix: *«The Adventures of Willy Beamish»*. "Mi gran objetivo con *«Willy»* era subir el listón en cuanto a historia y animación. Fue el primer juego del mundo en usar animaciones cuadro a cuadro escaneadas. Contratamos a animadores de Disney. La primera vez que vi a Willy caminar por una habitación y saltar sobre un sofá, me di cuenta de que teníamos algo especial. Para elevar el nivel de la historia contratamos a Tony y Meryl Perutz, dos escritores de Hollywood. Tony, Meryl y yo teníamos sesiones semanales en las que ellos aportaban elementos rocambolescos a la historia y yo los adaptaba a la aventura en forma de puzles, habitaciones, etc. Fue uno de los juegos más divertidos en los que he trabajado."

Como antes habían hecho *«Rise of the Dragon»* y *«Heart of China»*, *«Willy Beamish»* también vendió bien y se convirtió en otro éxito más de Dynamix. Tunnell, siempre emprendedor, abandonó su puesto directivo en Dynamix para fundar Jeff Tunnell Productions (JTP). Aquí gozó de mayor libertad creativa para elaborar sus proyectos y, aún tratándose de un estudio independiente, JTP siguió trabajando con Dynamix y Sierra. Jeff Tunnell y Kevin Ryan desarrollaron entonces *«The Incredible Machine»*, un título de puzles único y precursor de *«Sid & Al's Incredible Toons»*, por el cual obtuvieron una patente por su característico concepto de juego.

Lo mejor de Chris Cole

Durante mucho tiempo desarrollador de Dynamix, Chris Cole nos guía a través de dos de sus proyectos favoritos: "En primer lugar –y digo esto solo medio en broma–, *«Sword of Kadash»*, que fue el mejor juego que jamás escribí.", dice Cole. "Había algo mágico en aquel juego. Todos lo jugamos durante horas y nos encantó. Siempre he mantenido durante muchos años: "Nunca hagas un juego al que te gustaría jugar, porque cuando lo termines ya no querrás volver a jugarlo." *«Sword of Kadash»* fue para mí la excepción. Aparte de eso, escribí un juego de acción muy divertido llamado *«Hunter Hunted»*, aunque no funcionó comercialmente. Era un juego de estilo clásico, intencionadamente, de scroll lateral, pero fue una decisión poco afortunada sacarlo cuando *«Quake»* estaba causando un gran impacto en la industria. Fue barrido por *«Quake»* y *«Diablo»*. Tuvo buenas críticas, pero casi nadie se enteró de su existencia... Era un juego de acción bastante divertido.

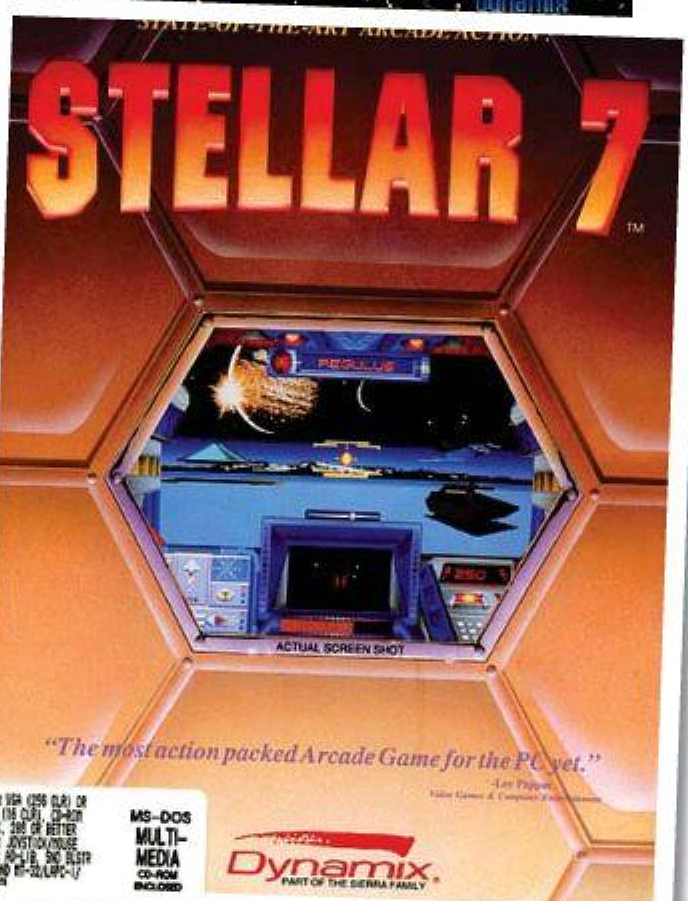
Todo lo bueno se acaba

Para 1994, sin embargo, Damon Slye llevaba ya una década en la compañía y sentía que necesitaba un cambio. Acababa de finalizar su trabajo en *«Aces of the Pacific»*, que le resultó agotador, y se sentía totalmente quemado. "Fue muy extraño, porque lo estaba haciendo verdaderamente bien", recuerda. "Ganaba mucho dinero y hacía cosas geniales, pero estaba casi todo el tiempo trabajando. No me di cuenta en ese momento, pero probablemente estaba algo deprimido y por eso quise escapar de lo que consideraba un ambiente muy aislado. Me levantaba, trabajaba sin parar en los juegos y luego volvía a casa, por lo que deseaba salir y experimentar otras cosas". Slye tomó la decisión: abandonó Dynamix y la industria. No volvería a los videojuegos hasta 2007, cuando fundó Mad Otter Games junto a un grupo de antiguos compañeros de Dynamix.

A pesar de perder a Slye, ésta siguió siendo una etapa fantástica para Dynamix. Vieron la luz más éxitos, como la serie *«Front Page Sports»*, la serie *«Aces»* y los juegos *«Earthsiege»*; y en 1995, tras finalizar su aventura con JTP, Jeff Tunnell regresó a Dynamix, un feliz retorno a una compañía que no había contado durante un año con ninguno de sus fundadores. Sin embargo, la estancia sería corta. Ken Williams vendió









» [Mega Drive] Realtime Games Software llevó *«Abrams Battle Tank»* de Damon Slye a Mega Drive.



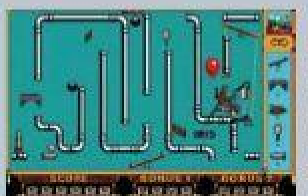
» [Apple II] La primera versión de *«Stellar 7»* fue estrenada antes de que Dynamix se formara.

LOS 6 MEJORES



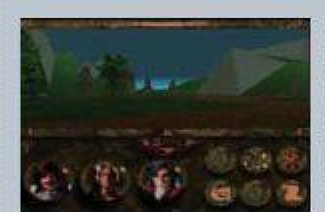
The Adventures Of Willy Beamish (1991)

Posiblemente, el juego de aventuras más memorable de Dynamix, un "juego de niños" para adultos que contó con increíbles gráficos y animaciones gracias a René García, antiguo artista de Disney.



The Incredible Machine (1992)

Es el juego definitivo de puzles físicos, ofreciendo bolas de bolos, monos, bicicletas y otras herramientas para la construcción de "máquinas" complejas para alcanzar objetivos más simples.



Betrayal At Krondor (1993)

Rol clásico basado en el también clásico mundo de Raymond E. Feist, *«Betrayal At Krondor»* recibió críticas muy favorables. Feist llegaría a novelizar la historia, que ha sido aceptada como canon por sus fans más acérrimos. Deberías probarlo.



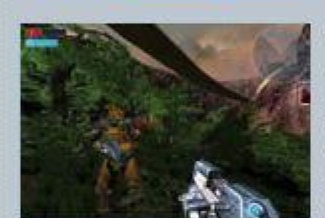
Red Baron (1990)

Un genial simulador de vuelo que cuenta tanto con brillantes campañas como con un generador de misiones personalizadas para jugar indefinidamente. Resulta fácil de comprender por qué Damon Slye lo considera su favorito entre sus juegos.



MechWarrior (1989)

Primer simulador oficial *«BattleTech»* que cedía el control de robots en combates futuristas. *«MechWarrior»* fue un exitazo. Ofrecía una amplia variedad de mechas y permitía seguir la historia o disfrutar de una vida independiente como mecha.



Starsiege: Tribes (1998)

A pesar de su tardía llegada a Dynamix, este FPS se convirtió en uno de sus títulos más memorables. Fue un intento de destronar a *«Quake»*, y los vastos escenarios exteriores añadieron un nuevo elemento al claustrofóbico género.

DOS A EVITAR



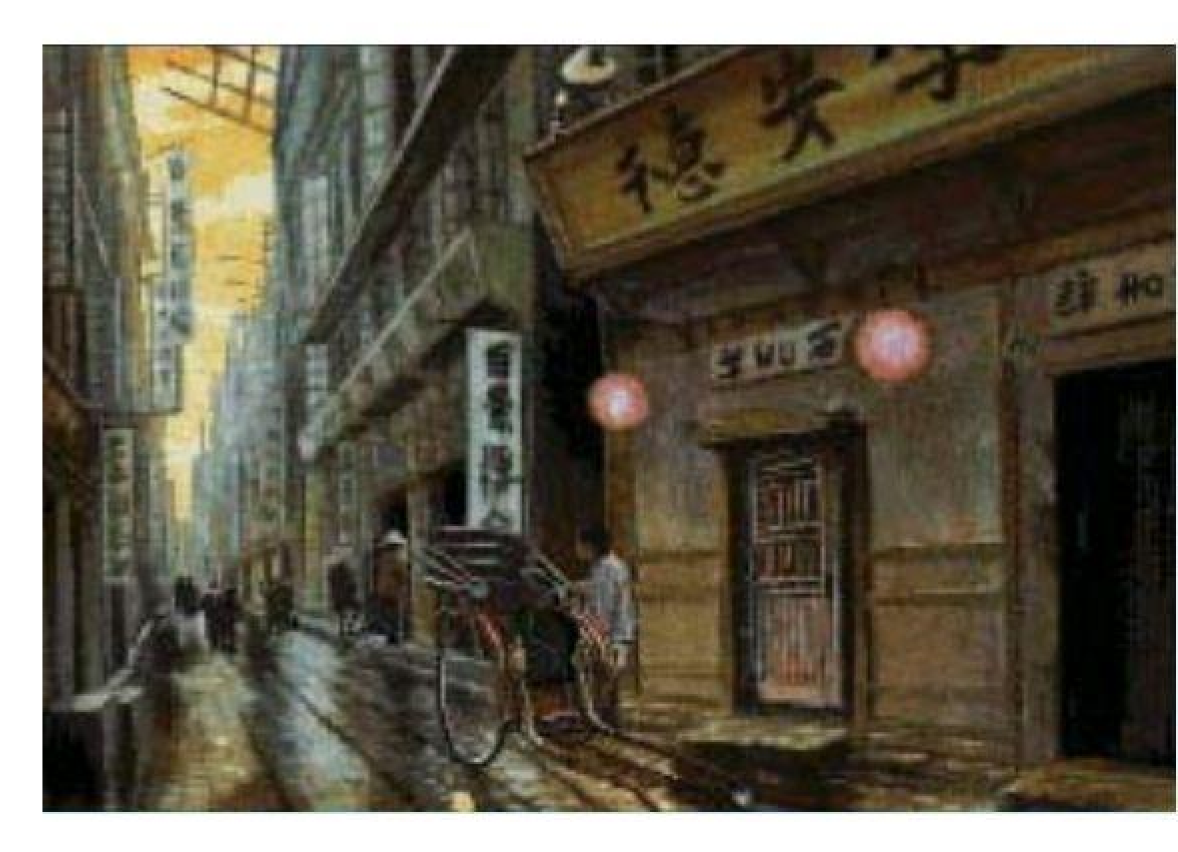
David Wolf: Secret Agent (1990)

«David Wolf: Secret Agent» fue la particular versión Dynamix de James Bond, con sus exagerados villanos, la chica exuberante y el friki gurú tecnológico que provee a Wolf de ingeniosos artículos y vehículos trucados. Fue un título experimental que contaba la historia intercalando secuencias fijas entre las variadas secciones de simulación, pero estaba pobremente ejecutado. Quizás David Wolf debería haber mirado más hacia atrás como prototipo predecesor de otros títulos cinemáticos de Dynamix.

Metaltech: Battledrome (1995)

Se trataba básicamente de un *«Wing Commander: Academy»* para el universo Earthsiege, y a muchos les pareció un simulador de batallas hecho a toda prisa y con poca profundidad (porque eso era exactamente lo que era). El mayor atractivo fue que introdujo por primera vez combates multijugador con mechas –perdón, Hercs– y siempre tuvo la intención de ser visto como un juego para dos jugadores. El añadido de jugar en red con módem fue también un paso hacia delante, pero no lo bastante como para comprarlo.





> **"En vez de editarlos, decidimos ser una desarrolladora de juegos, una de las primeras en el mundo"**
>
> JEFF TUNNELL, SOBRE CÓMO DEJARON ATRÁS LOS DÍAS DE PROGRAMACIÓN CASERA

Sierra en 1996 y, no mucho después, las cosas comenzaron a torcerse. Dynamix sacó todavía más juegos de calidad –siendo el más notable *«Starsiege: Tribes»*, un exitoso FPS multijugador de 1998–, pero los problemas ya se estaban gestando a nivel corporativo y los efectos no tardaron en sentirse de manera global. Sierra pasó rápidamente de ser una firma de videojuegos consagrada a ser un producto corporativo, padeciendo una sucesión de ventas a varias empresas y después derrumbándose debido al delito de fraude contable cometido por su entonces propietaria, Cendant Corporation. En 1999, tras una brutal campaña de despidos, Tunnell abandonó aquello cosa en la que Sierra y Dynamix se habían convertido y fundó GarageGames con otros tres antiguos empleados de la segunda.

También se produjo la partida de Chris Cole, entre muchos otros. "Me despidieron cuando Jeff dejó la compañía en septiembre de 1999", dice. "La empresa se había vuelto ya muy corporativa y yo siempre había estado alineado con Jeff; así que, supongo, los poderes vieron en ese cambio de guardia una oportunidad de deshacerse de algunos de sus lugartenientes." Cole fue una de las 60 personas que fueron despedidas, una gran parte de los 170 que por entonces componían la plantilla de Dynamix. Tunnell, Slye, Cole y otros muchos incondicionales de toda la vida se habían ido, y el alma de la compañía con ellos. Dos años más tarde, el 14 de agosto de 2001, Dynamix cerró para siempre.

"Fue triste la manera en la que todo se produjo", dice Slye. "Quiero decir, todavía no sé exactamente por qué fue cerrada... Hay muchos rumores diferentes sobre por qué sucedió. Pero sí sé que fue una gran compañía francesa de agua, así que no lo entiendo. Es un mundo extraño, pero yo había estado tanto tiempo separado de él... Terminó siendo una de esas cosas destructivas que acaban siendo positivas, ya que producto de aquel cierre surgieron nuevas cosas creativas."

Jeff Tunnell comparte impresiones similares acerca de los últimos días de su compañía y, al igual que Slye, sostiene que a pesar de que Sierra la clausurara, el corazón de Dynamix sigue latiendo gracias al actual trabajo de sus antiguos componentes. "Fue triste ver cómo cerraba Dynamix casi un par de años después de que fundáramos GarageGames", dice Tunnell. "Por entonces ni siquiera sabíamos realmente lo que estaba pasando dentro de la compañía, pero todavía teníamos muchos amigos trabajando allí. Pero Dynamix sigue todavía viva en Eugene. Buzz Monkey, Pipeworks, Playdom Eugene, PushButton Labs, Mad Otter, Game Clay, GarageGames y otras mantienen las raíces que se remontan a Dynamix. En cierto modo, Dynamix es más fuerte que nunca."

MONTY ON THE RUN

Pobre Monty. Fue encarcelado por robar carbón durante una huelga de mineros, pero consiguió escapar de la Prisión Scudmore gracias a la ayuda de su mejor amigo, la comadreja Sam. Acosado por la colección de bestias más horrible vista desde que el minero Willy celebró una fiesta, Monty debe utilizar todas las habilidades acrobáticas que aprendió en la cárcel (no es broma) para trazar una ruta de huida hasta una embarcación que le llevará a Francia. Sí, es otro plataformas de los 80 con un animal como protagonista, pero Monty es de los mejores. Únete a Retro Gamer mientras descubre la mejor forma de que un insectívoro de dibujos animados pueda escapar.



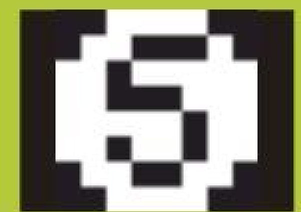
MONTY

El topo Monty es, claro está, la estrella del juego. Como buen topo que es, tiene mucha energía y puede realizar saltos mortales para salvar cualquier obstáculo. Por desgracia, no puede nadar, así que procura no tomar ningún baño durante el juego, ya que eso lo mataría.



PERSEGUIDORES

No sabemos qué aspecto tendrían los carteles de reclutamiento para las fuerzas de seguridad de Scudmore, pero al parecer atrajo a todos los policías demoníacos que había en el país. Los enemigos de Monty incluyen manos sin cuerpo, avispas gigantes y fantasmas ectoplásmicos.



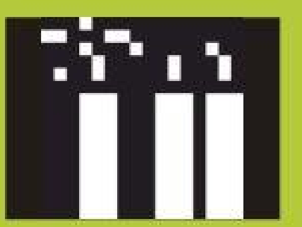
DINERO

Una vez que Monty huyera del país tenía pensado vivir a lo grande. Y para eso necesitaba dinero. Por suerte, los bolsillos de su chándal eran profundos, y había muchas monedas de oro tiradas por el suelo. Al recogerlas aumentaba tu puntuación y la cuenta de nuestro delincuente.



BONIFICACIONES

A lo largo del juego encuentras bonificaciones de aspecto tentador. Los panecillos son las más comunes. Además, hay que recoger objetos repartidos por todas partes para que el topo pueda seguir adelante, como el interruptor de la parte superior del alcantarillado.

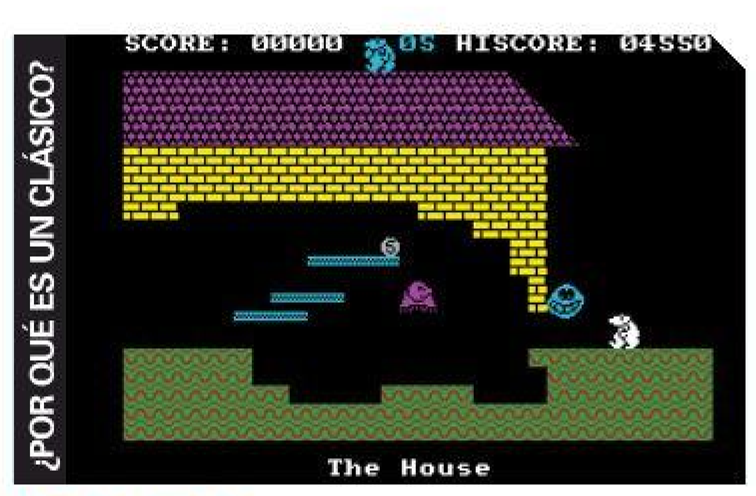


TRAMPAS MORTALES

Por desgracia, no hay que recoger todos los objetos brillantes. Algunos explotan al contacto, lo cual resulta muy peligroso para Monty. Otros provocan que un monstruo vaya tras él. Y el que instaló el ascensor en la Cámara de Jow-an necesita un buen rapapolvo…



¿POR QUÉ ES UN CLÁSICO?



Topito, topito

Para ser honestos, no es que hubiese una escasez de juegos de plataformas en 1985, pero *«Monty on the Run»* sobresalía por encima de todos. No tenía nada que envidiar a *«Wanted: Monty Mole»*, e incluso llegó a mejorar la fórmula al conservar los extraños enemigos y el "laberinto" de plataformas, pero aumentando el control y añadiendo características adicionales (en la versión C64, contábamos con la fantástica banda sonora de Rob Hubbard, que se mantuvo casi intacta en la versión para CPC). Además, a diferencia de los juegos de *«Jet Set Willy»*, la búsqueda parecía asequible y no abrumadora.

EL MEJOR CONSEJO

Equipado para la libertad

Al comienzo del juego, tienes la posibilidad de seleccionar el "kit de libertad" de Monty con 21 objetos distintos. Tal vez parezca una broma, y puede que te guste la idea de tener a un topo armado con un disquete y una pistola láser. Pero hay truco: si seleccionas los objetos equivocados, la partida terminará bruscamente en puntos específicos del juego, y uno de ellos es la pantalla final; si te olvidas el pasaporte, un monstruo bloqueará la salida. Así que, un consejo de amigo: coge la mochila propulsora (2), la cuerda (4), el pasaporte (12), la máscara de gas (13) y el ron (16), o lo lamentarás.

LA MEJOR SORPRESA



Teletranspórtame, topito

Seguro que los seguidores de Kirk, Spock y compañía se sintieron muy felices la primera vez que exploraron la casa de *«Monty on the Run»*. En una de las habitaciones hay un extraño haz de luz pulsante que cambia de color. Uno de los colores es "seguro", mientras que los otros transportan a Monty a través del mapa (y no necesita llevar un jersey rojo para que lo maten). Los teletransportadores también aparecen en las alcantarillas y en el barco. El primero es especialmente desagradable, ya que te transporta a las profundidades de un túnel infestado de enemigos.

EL MEJOR MOMENTO (I)



¡Puedo ver mi topera desde aquí!

Asumiendo que no eres la clase de topo que abandonaría su celda sin una buena mochila propulsora (y, seamos francos, habría que ser un poco tonto para dejar atrás una mochila propulsora), *«Monty on the Run»* toma un rumbo algo surrealista poco después de que nuestro protagonista abandone las alcantarillas. En una zona llamada "The ULTIMATE Experience", (que "ultimate" estuviese en mayúsculas demostraba lo satisfecho que se sentía Peter Harrap con esta sección), Monty vuela por la zona con su mochila y, durante un periodo de tiempo, iguala la maniobrabilidad de sus enemigos.

EL MEJOR MOMENTO (II)



El C5 de Sir Clive (impulsado por cohetes)

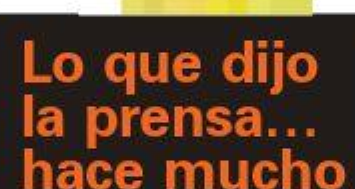
Si un topo con mochila propulsora no es suficiente para ti (¿Y qué más quieres? ¿Sangre?), Monty continúa con su experiencia voladora, pero esta vez en un C5 de Sir Clive, el vehículo eléctrico alimentado por batería (aunque este es un poco distinto, puede saltar para evitar las secciones de la carretera en mal estado). Si juegas a la versión de C64 o CPC, buena suerte, porque esta fase es un millón de veces más difícil que la de Spectrum; y cuando mueras, volverás al principio. Esto nos molestó tanto que construimos un C5 de cartón a escala real y lo destrozamos a golpes.

CONVERSIONES LOCAS



Cuando un topo no es un topo

Aunque fue diseñado para Spectrum, *«Monty on the Run»* también se abrió paso en otras plataformas. La versión de C64 es la mejor, con melodías de Rob Hubbard y nuevos gráficos. La conversión para CPC excluye los gráficos monocromos de Spectrum y utiliza una amalgama de colores algo molesta, aunque no afecta a la jugabilidad. El juego de Plus/4 (en la imagen) es interesante pero está recortado. Y luego está la de Family Computer Disk System, *«Monty No Doki Doki Daisassou»*, que utiliza la banda sonora de Hubbard, pero sustituye casi todo, incluyendo al protagonista, que ya no es un topo.



Lo que dijo la prensa… hace mucho

C&VG 10/10

«Monty On The Run» es el digno sucesor del excelente *«Monty Is Innocent»*. Si eres un fanático de ese juego, entonces no puedes perderte éste; es lo que *«Jet Set Willy II»* debió ser. ¡No se lo prestes a tu mejor amigo, o nunca más lo volverás a ver!

Zzap!64 90%

Lo primero que me impresionó de este juego fue la increíble melodía que suena una vez que el programa se ha cargado. Música aparte, el juego en sí es realmente fantástico. Un título de plataformas muy difícil con algunos toques novedosos.

Nuestra opinión

¿Difícil? Sí. ¿Muy difícil? Mucho. ¿Extremadamente difícil? No del todo. Aunque el juego de Peter Harrap es complicado, su ritmo frenético y sus gráficos (junto con la banda sonora en las versiones de C64 y CPC) lo convierten en uno de los mejores plataformas de su tiempo, en el que vale la pena perseverar.



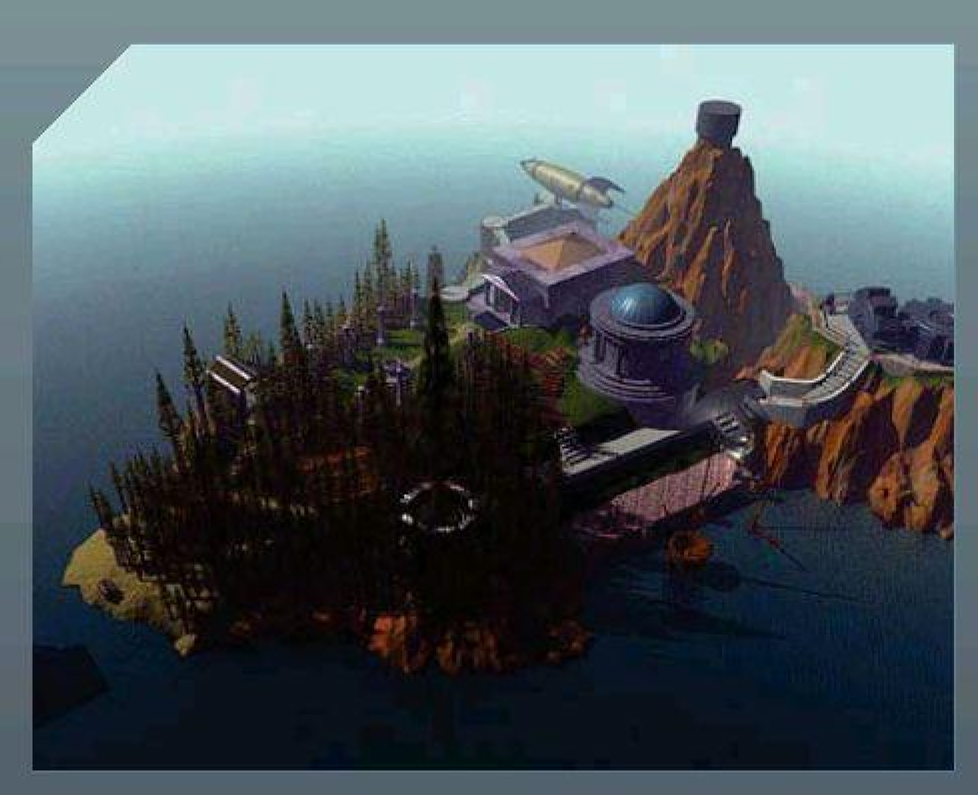
LAS CLAVES

- **PLATAFORMAS:** ZX SPECTRUM, VERSIONES DE C64, CPC, PLUS/4, FAMILY COMPUTER DISK SYSTEM
- **COMPAÑÍA:** GREMLIN GRAPHICS
- **DESARROLLADOR:** INTERNO (JALECO PARA LA VERSIÓN FCD)
- **FECHA DE LANZAMIENTO:** 1985–1987
- **GÉNERO:** PLATAFORMAS
- **¿CUÁNTO PUEDE COSTAR?:** 2 €

ASÍ SE HIZO…

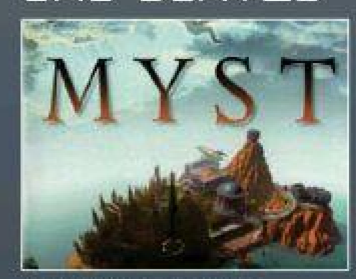
MYST

Fue el juego que por sí solo demostró a los dueños de un PC que sus relucientes CDs podían utilizarse para algo más emocionante que almacenar la Enciclopedia Espasa. Esta es la historia de uno de los videojuegos más vendidos de todos los tiempos





LAS CLAVES



» **COMPAÑÍA:** BRØDERBUND, SUNSOFT, MIDWAY

» **DESARROLLADOR:** CYAN WORLDS

» **FECHA DE LANZAMIENTO:** 1993

» **PLAATFORMAS:** MAC OS, WINDOWS, SATURN, PLAYSTATION, JAGUAR CD, AMIGA, CD-I, 3DO, PSP, NINTENDO DS

» **GÉNERO:** PUZZLE ADVENTURE

» **¿CUÁNTO PUEDE COSTAR?:** + DE 6 €

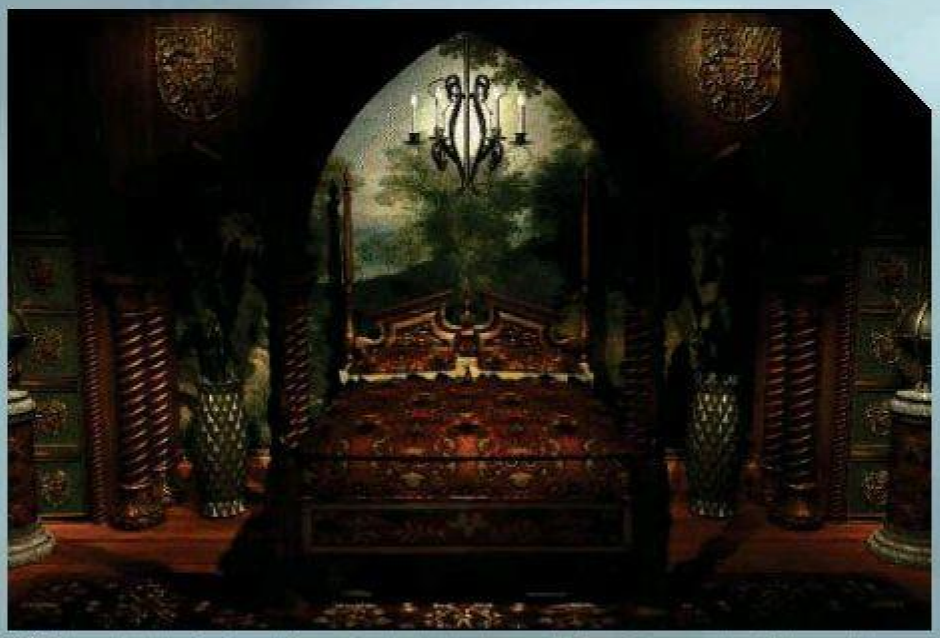
Pocos videojuegos tienen la capacidad de polarizar la opinión de la gente tan radicalmente como lo hizo *«Myst»*. Cuando aterrizó en las tiendas allá por 1993, muchos críticos se burlaron de su pausada mecánica de juego y predijeron que poca gente aguantaría un juego que era poco más que una "tarjeta postal interactiva". Sin embargo, resultó evidente que el público mayoritario no compartía ese punto de vista. *«Myst»* capturó la imaginación de millones de jugadores y, hasta la irrupción de *«The Sims»* en 2002, fue el título para PC más vendido de la historia. Algo bueno tendría, a pesar de la áspera recepción de sectores de la prensa especializada.

Creación de los hermanos Rand y Robyn Miller, *«Myst»* es el proyecto más afamado salido de Cyan (hoy conocido como Cyan Worlds). Además, logró convencer a hordas de no jugadores a aparcar sus hojas de cálculo y emplear sus PCs en algo más placentero. Al principio, sin embargo, la pareja no tenía intención alguna de producir juegos para adultos. "Rand tenía la idea de un libro para niños por ordenador", explica Robyn Miller. "Un niño pasaba la página, pinchaba sobre alguno de sus elementos y estos reaccionaban de diferentes maneras." La interfaz intuitiva de la que hacía gala «Myst» basa su origen en esto. Intrigado por la idea de narración interactiva, Robyn aportó su propia visión al concepto y procedió a desarrollar la idea de su hermano. "Rand me envió una copia de HyperCard, que era como una aplicación predecesora a la Red", recuerda. "El primer dibujo que hice fue el de una alcantarilla con un fondo blanco sólido. Pero al momento se me hizo evidente que existía todo un mundo bajo esa alcantarilla, y yo quería visitarlo. Así que empecé a dibujarlo y a construirlo. La idea del libro se fue a la porra, o al menos evolucionó hacia esta idea de un mundo menos lineal. Fue muy emocionante. Comencé a abrirme camino a través de ese mundo, inventando a medida que avanzaba."

Esta idea se convirtió en el primer juego de Cyan, apropiadamente titulado *«The Manhole»*, que ofreció a la pareja de neófitos diseñadores de juegos la



» [PC] Una pantalla de «realMyst» de 2000, que reproducía el juego completo usando auténticos efectos visuales 3D.



» [PC] Algunas de las localizaciones del juego siguen deslumbrando por su detallismo, incluso para los estándares actuales.

"HABÍAMOS PROPUESTO A ACTIVISION ALGO COMO «MYST», PERO LO RECHAZARON Y DIJERON QUE SIGUIÉRAMOS CON JUEGOS PARA NIÑOS. . . FUE SUNSOFT QUIEN PREGUNTÓ SI HARÍAMOS UN JUEGO PARA ADULTOS" ROBYN, SOBRE LA CREACIÓN DE «MYST»

oportunidad de encontrar su sitio dentro de una nueva industria. "Tenía muy poca idea de lo que estaba haciendo en términos de programación", admite Robyn. "Sin embargo, mi hermano y yo formábamos un equipo perfecto. Yo le enviaba por correo un disquete tras otro a Rand, que vivía en el extremo opuesto del país, y él hacía que todo funcionase mejor, más rápido, y ocupando menos espacio. Y después lo remataba introduciendo los sonidos y las voces." Cuando la pareja se mostró segura de disponer de un producto vendible, distribuyeron *«The Manhole»* a través de un sistema de pedidos por correo al tiempo que cortejaban sin descanso a diferentes compañías a fin de obtener un acuerdo más lucrativo. "Sacamos unos pocos cientos de copias y las llevamos a una feria", cuenta Robyn. "La gente parecía disfrutar recorriendo aquel pequeño mundo, que, por entonces, era algo único. Encontramos muchas compañías interesadas, pero nos terminamos yendo con Activision."

«The Manhole» fue lanzado en CD-ROM en 1989 y disfruta del privilegio de ser el primer juego de ordenador distribuido en ese formato. Sin embargo, este CD-ROM fue sólo empleado como la mejor manera de almacenar los múltiples disquetes que albergaban el código de *«The Manhole»*, y no fue hasta que Cyan estrenó su aventura de ciencia ficción *«Cosmic Osmo and the Worlds Beyond the Mackerel»* que los hermanos pudieron explotar el potencial de esta tecnología. "No nos divertimos con el CD-ROM hasta *«Cosmic Osmo»*", dice Robyn. "Fue entonces cuando aprovechamos todo aquel espacio, no sólo para la música, sino también para el tamaño del mundo recreado".

Con dos exitosos juegos para niños en su haber, los hermanos Miller empezaron a considerar ampliar sus horizontes. Sorprendentemente, esta decisión no contó con el aliento de todas las partes. "Ya habíamos propuesto antes a Activision un juego estilo *«Myst»*, pero lo rechazaron y nos dijeron que siguiéramos con juegos para niños", cuenta Robyn. "Fue nuestra editora japonesa, Sunsoft, quien inesperadamente se nos acercó y nos preguntó si haríamos un juego para un público más adulto. Basando nuestra relación en un gran respeto mutuo, nos dieron una total libertad creativa para elaborar el proyecto, algo que no se suele ver. Aparecieron en el momento justo, la tecnología era perfecta y nuestras ideas habían madurado. Entonces comenzamos con *«Myst»*." Irónicamente, como parte del acuerdo, Sunsoft sólo quería los derechos de distribución para consolas domésticas, un indicativo de lo insignificante que era hasta entonces el mercado de juegos para PC. Y una decisión que acabaría atormentando a la compañía.

Asegurado el apoyo financiero, comenzó la elaboración del nuevo título. "Al principio, éramos sólo Rand y yo", explica Robyn. "Realizamos una intensa

LO MEJOR DEL ESTUDIO

THE MANHOLE (EN LA IMAGEN)
PLATAFORMA: MAC
AÑO: 1988

SPELUNX
PLATAFORMA: MAC
AÑO: 1992

COSMIC OSMO'S: HEX ISLE
PLATAFORMA: MAC, PC
AÑO: 2007



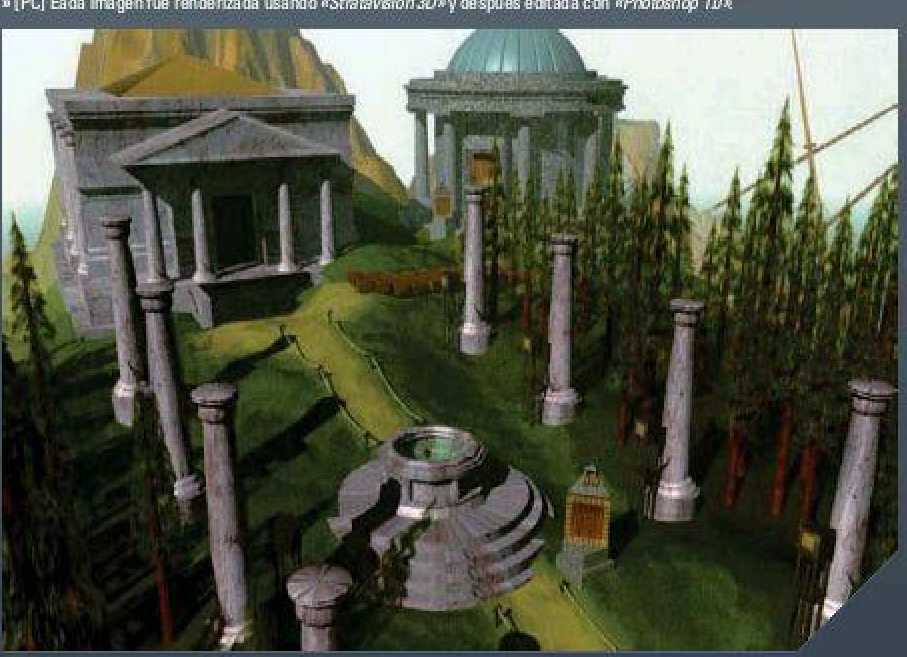
» Tal fue el éxito de *«Myst»*, que los hermanos Miller aceptaron publicitar los khakis GAP.

¿CUÁL ES MI DIÁLOGO?



Debido a la falta de fondos, Rand y Robyn Miller decidieron situarse frente a la cámara en los papeles de los maléficos hermanos Sirrus y Achenar. "No nos lo tomamos en serio cuando empezamos a grabar con una cámara de video barata; nos pasábamos el tiempo riéndonos. Casi no hicimos ninguna planificación para las tomas – ni siquiera sabíamos nuestros diálogos– e incluso la iluminación era horrible. Recuerdo juntar todo el material grabado para editarlo y pensar: "¿Qué demonios voy a hacer con esta porquería?" Había poco material aprovechable, así que se me ocurrió la idea de que los hermanos aparecieran tras ruido blanco. Al final creo que funcionó bien." Rand asumió también el papel de Atrus, el padre de los hermanos. Pero, ¿quién le sirvió de inspiración? "Rand simplemente cerraba los ojos y pensaba que era Al Pacino", ríe Robyn. "¿No resulta obvio?"

» [PC] Cada imagen fue renderizada usando *«StrataVision 3D»* y después editada con *«Photoshop 1.0»*.



ASI SE HIZO... MYST

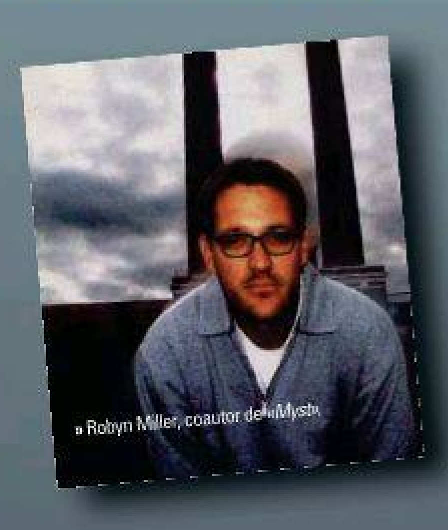


» La heterodoxa sede de Cyan Worlds en Mead, Washington, no desentonaría en uno de los juegos de la compañía



» [Mac] El extravagante *«Cosmic Osmo and the Worlds Beyond the Mackerel»* fue el segundo juego de Cyan y exprimió al máximo la pantalla monocroma de Apple Mac para crear entornos memorables

"NO HUBO UNA ÚNICA COSA EN QUE NOS INSPIRÁSEMOS... PENSÁNDOLO, ESTOY SEGURO DE QUE MUCHO PROCEDE DE LA ESCUELA Y LA INFANCIA" ROBYN, SOBRE LO QUE LE INSPIRÓ



» Robyn Miller, coautor de «Myst».

planificación e hicimos mapas de todo. Fue apasionante trabajar en algo que no sólo requería de lógica, sino también de una historia y sensibilidad estética. Era como un mundo real, mientras que nuestros juegos previos eran juguetes expandidos. Estaba lejos de ser perfecto, pero lo dimos todo en esa etapa de planificación y fue muy divertido".

Por muy productivo que fuera este ambiente de trabajo, la pareja sabía que tendrían que contar con ayuda para enfrentarse a una tarea tan ambiciosa. "Tras diseñar las ideas básicas comenzó una producción de cerca de dos años", continúa Robyn. "Alrededor de cinco personas estuvieron involucradas. Aparte de Rand, trabajé estrechamente con Chuck Carter, un artista de gran talento; Chris Brandkamp, que hizo el diseño de sonido; y Richard Watson, que ayudó a Rand con el "scripting" de HyperCard." El uso de HyperCard determinaría en última instancia la producción del juego. Aunque *«Myst»* disfrutó de un increíble éxito en PC, realmente fue programado en Macintosh. "HyperCard sólo existía en Mac", explica Robyn. "Y sin HyperCard estoy seguro de que nunca se hubiera hecho *«Myst»*."

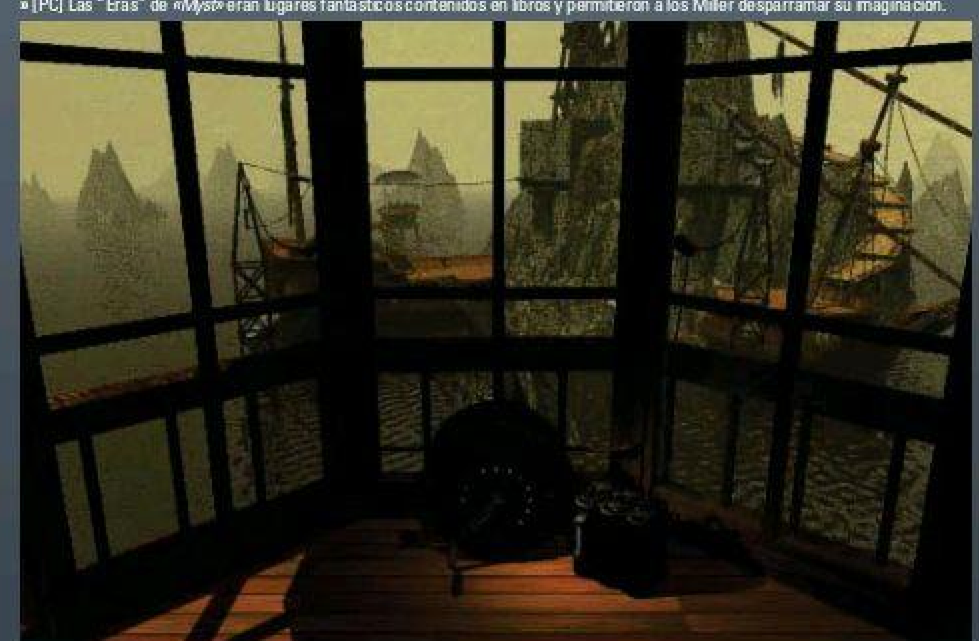
Es algo común entre los desarrolladores citar títulos de videojuegos clásicos como fuente de inspiración, pero las influencias de los hermanos Miller tenían raíces más profundas. "No hubo una única cosa en la que nos inspirásemos", revela Robyn. "Estoy seguro de que mucha inspiración procede de mis años de escuela y de la infancia. Por ejemplo, durante el bachillerato, solía pintar unos lienzos de gran tamaño; pasaba varias horas al día con ellos. Eran cosas surrealistas, como fogonazos de un universo extraño. Estoy seguro de que mi fascinación infantil por esas visiones surrealistas influyó en las imágenes del mundo de *«Myst»*. También hubo influencias más directas, como algunas novelas del s. XIX que leía por entonces." De hecho, "La Isla Misteriosa", el libro de Julio Verne de 1874, se considera una evidente fuente de inspiración tanto para los escenarios del juego como para su propio título.

Una de las características más distintivas de *«Myst»* son las 'Eras' que constituyen los niveles del juego. "Inventábamos temas generales", dice Robyn respecto a cómo el equipo fabulaba esos entornos de fantasía. "Un ejemplo es la Era Selenita, donde todos los puzles están basados en sonidos o música. No puedo decir si algo externo nos inspiró, simplemente nos devanábamos los sesos hasta que la idea surgía. Así era como labrábamos

» [PC] *«The Manhole»*, de 1988, primer intento de Cyan en crear un mundo de fantasía y muy similar a *«Myst»*.



» [PC] Las "Eras" de *«Myst»* eran lugares fantásticos contenidos en libros y permitieron a los Miller desparramar su imaginación.





» [PC] «*Myst V: End of Ages*», de 2005, sustituyó los fondos renderizados y los actores reales por un mundo enteramente en 3D.





» [PC] Una escena familiar para los fans. En este muelle comienzas tu investigación de la isla misteriosa.

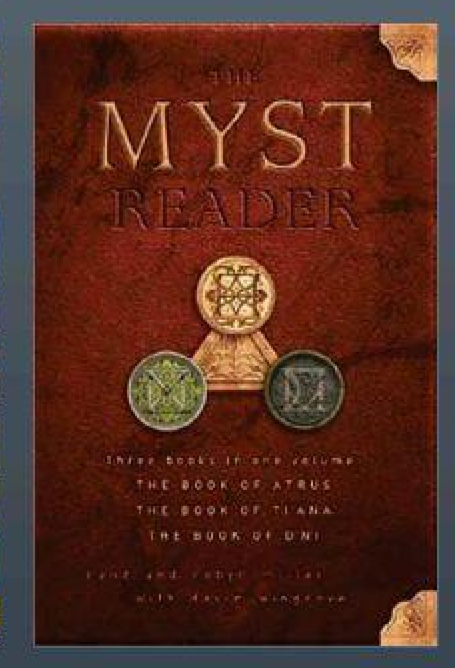
nuestro camino a través de cada una de las Eras. Existían influencias específicas, pero sobre todo investigábamos por temas. Cuando diseñábamos los puzles y trabajábamos en alguna Era, Rand y yo siempre nos recordábamos el uno al otro una máxima: "Siempre existe una idea mejor". Teníamos que ser flexibles y abiertos para desechar cualquier idea que nos viniese a la mente, a sabiendas de que siempre seríamos capaces de inventar algo mejor, algo más "correcto".

Uno de los aspectos del juego que es injustamente ignorado por los críticos es el innovador interfaz de usuario "transparente". "Trabajamos muy duro para crear un interfaz que fuera invisible, algo que no pareciese un ordenador", dice Robyn. "Por aquel entonces, Ran y yo estábamos leyendo varios libros que trataban el tema del interfaz de usuario y su relación con los objetos comunes que a menudo subestimamos, como puertas, interruptores, teteras, tenedores, cuchillos y cualquier cosa que está diseñada. Nos inspiramos en esta noción de un interfaz del mundo que nos rodea, pero sobre todo en la idea de que cualquiera pudiese sentarse y experimentar un mundo virtual, sin instrucciones". De hecho, fue esta faceta la que posiblemente permitió a «*Myst*» cautivar a tantos "no jugadores", como Robyn explica: "nos imaginábamos a una persona analfabeta en cuanto a informática –y a menudo pensábamos en nuestra abuela– o al tipo de usuario que no tiene tiempo para aprender a jugar. Estos eran quienes deberían sentirse atraídos por el juego".

Con los elementos visuales del juego encajando en su lugar, el equipo comenzó a trabajar en la parte auditiva. Chris Brandkamp elaboró con brillantez los particulares efectos de sonido, pero fue Robyn quien compuso la maravillosa música. Sorprendentemente, se muestra muy crítico con ella. "A día de hoy, todavía no estoy del todo convencido de que «*Myst*» necesitase música", afirma. "Nuestra filosofía se basaba en que estábamos creando un mundo. Y queríamos que ese mundo fuese tan real y creíble como fuera posible. Cuando vivimos nuestras vidas diarias no escuchamos ninguna banda sonora; en su lugar, escuchamos sonidos ambientales, y a veces esos sonidos tienen poder para provocar estados de ánimo. Piensa en las olas rompiendo contra la orilla, en los pájaros de los árboles o hasta en el traqueteo de los motores de una fábrica. Todo eso puede considerarse música. De hecho, creo que los efectos de sonido pueden resultar más trascendentes para un juego, porque se trata de la simulación de un entorno no lineal. Se supone que tienes que creer en ese lugar. La verdad es que nunca he tenido el placer de experimentar con los sonidos de esa manera, así que tuvimos que confiar en la música para crear los estados de ánimo. Todavía me pregunto si lo conseguimos. Idealmente hablando, la música debería coexistir armoniosamente con las imágenes, las acciones del jugador, los efectos

» Desde su aparición en 1993, «*Myst*» ha sido convertido a diferentes formatos.



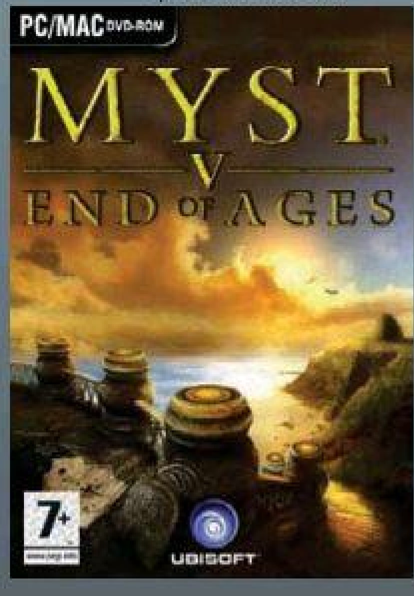


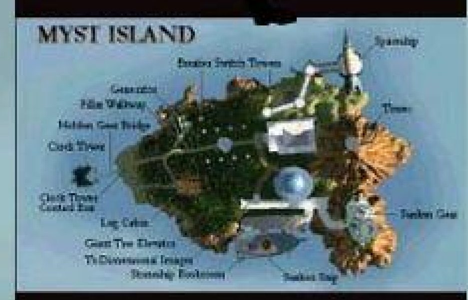


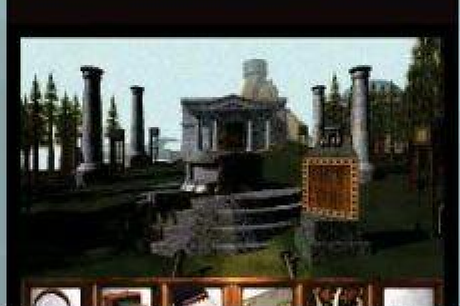
ASI SE HIZO… MYST

LICENCIA PARA IMPRIMIR DINERO

El éxito de *«Myst»* se tradujo en una avalancha de continuaciones y "spin-offs". Además de *«Riven»*, en 1997, aparecieron *«Myst III: Exile»* (2001), *«Myst IV: Revelation»* (2004) y *«Myst V: End of Ages»* (2005), así como *«Uru»*, una versión online. El juego original ha sido también objeto de remakes y reediciones, como *«realMyst»* en 2000, que presentaba íntegramente en 3D el juego. Robyn no es muy fan. "Sólo vi *«realMyst»* después de que fuera estrenado. Como "remake" era poco racional y falto de dirección; una versión comercial del *«Myst»* original. Sin duda, no era cómo originalmente imaginamos *«Myst»*, como fue promocionado." También se encargaron una serie de libros. "Estuve de acuerdo en la comercialización de los tres libros. Fue mi mayor error mientras estuve en Cyan", dice Robyn con tristeza. "Me alegro de que muchos hayan disfrutado de los libros, pero yo personalmente quedé insatisfecho."







» [DS] Una captura de la decepcionante versión para Nintendo DS, lanzada por Midway en 2007.



» [PC] En total, *«Myst»* contiene 2500 "fotogramas" diferentes. Para asegurar una carga rápida de las relativamente lentas unidades CD-ROM de la época, cada imagen fue reducida a unos 80 KB de tamaño…

de sonido, la mecánica de juego y la historia. Estos elementos deben formar un conjunto, apoyándose entre sí, nunca interrumpiéndose unos a otros. Ese es el trabajo de un director. Como director, no estaba contento con la manera en la que la música de *«Myst»* destacaba, disociándose de la experiencia del jugador. También tengo que hacer una confesión: no soy compositor y fingí mis dotes según avanzaba el trabajo."

Es evidente que los fans del juego no comparten la opinión de Robyn y, debido a la demanda, la banda sonora oficial fue lanzada en CD en 1998. Sin embargo, a pesar de las alabanzas, Robyn tuvo claro que no iba a cometer dos veces el mismo error. "En la segunda parte me esforcé en hacer encajar la música dentro del ambiente", dice. "En algunos casos, la banda sonora se convirtió en algo más que efectos de sonido tonales. Como compositor, me gustaba escribir las piezas lineales más obvias, pero pensé que *«Riven»* requería de piezas menos obvias."

No sería apropiado charlar con una de las mitades del equipo creativo de *«Myst»* sin tocar el tema de los endiablados puzles que han mantenido a los jugadores pegados a sus pantallas durante estos años. ¿Cómo se abordó el diseño de estos enigmas? "Con cuidado, y siempre pensando en el jugador", responde Robyn. "¿Cómo enfocaríamos estos puzles si estuviésemos jugando al juego? ¿Cómo los enfocaría un jugador novato? ¿Eran demasiado difíciles o demasiado fáciles? Pensamos que nuestros mejores puzles en *«Myst»* eran aquellos que no estaban arbitrariamente añadidos a la historia y al entorno, como el laberinto del coche. Eran los que estaban coherentemente incorporados al ambiente y ni siquiera parecían puzles."

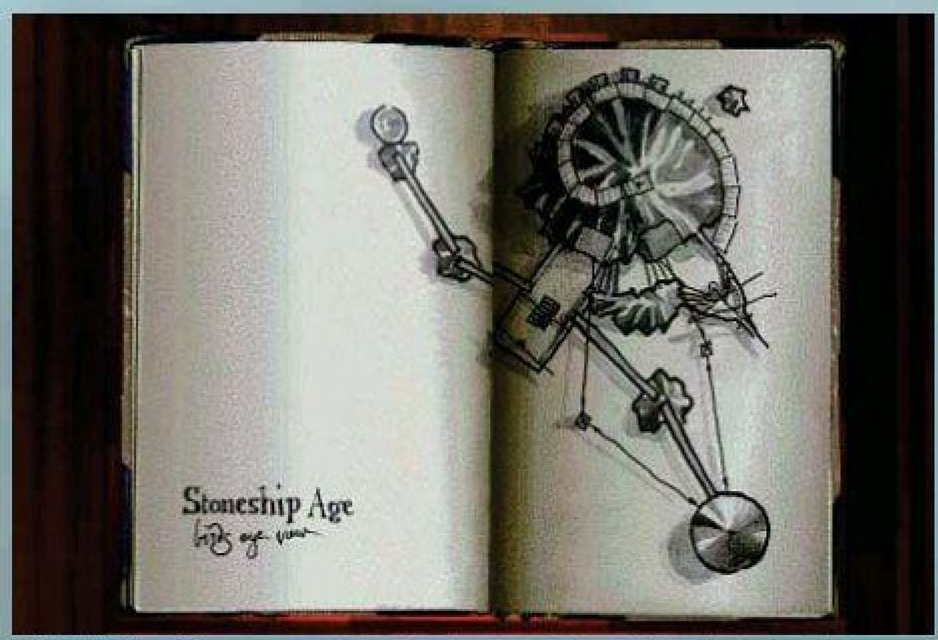
La cautivadora historia también fue un factor clave en el atractivo de *«Myst»*. Con el jugador en la piel de un personaje sin voz, simplemente llamado "El Extraño", el juego desplegaba una trama centrada en dos hermanos perversos (interpretados por Rand y Robyn) que intentaban echar por tierra la labor de su padre. A pesar de sus matices siniestros, *«Myst»* se caracteriza por su total ausencia de violencia. Mucha gente ha asumido que esto se debía a la estricta educación recibida por los hermanos Miller, hijos de un pastor eclesiástico, pero Robyn mantiene que no era algo intencionado. "No se trata de que Rand y yo hiciésemos campaña en contra de la violencia en los juegos", confirma. "Simplemente, lo nuestro era hacer juegos intrigantes. Creo que Rand estaría de acuerdo en que la imaginería violenta en el arte, las películas, los videojuegos, puede ser impactante de modo que pueda calificarse de positiva. A veces, las imágenes turbadoras nos despiertan de una bofetada y nos hacen darnos cuenta de algo que de otra manera nunca habríamos apreciado. En general, eso es lo que se supone que es el arte, ofrecer una nueva forma de observar el mundo. Pero lo que para mí no tiene sentido es cuando transformamos ese tipo de violencia en diversión. Nos hacen

» [PC] Cada imagen del juego estaba optimizada para cargar rápidamente y *«Myst»* funcionaba en cualquier PC de 1993.



» [PC] …lo que, sin duda, contribuyó al éxito del juego en los días del inmanejable Windows 3.1.





» [PC] Cada "Era" en *«Myst»* se presenta en el interior de un bonito libro. Quizás un simpático guiño a los libros infantiles interactivos que los Miller barajaron crear.



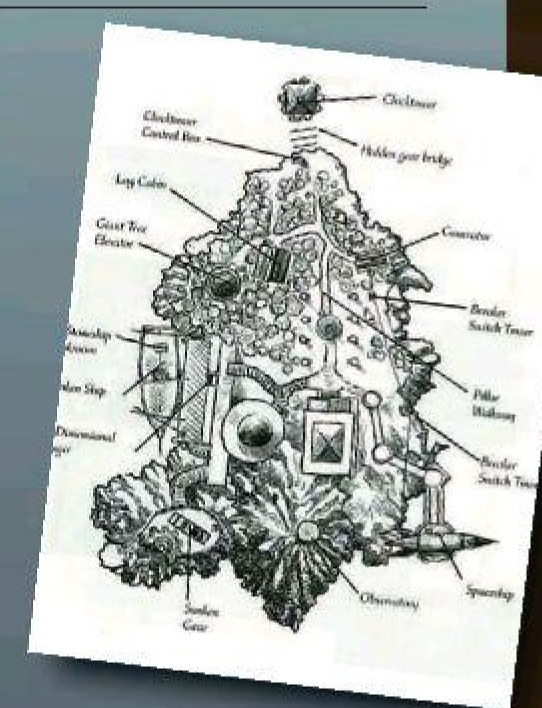
» [PC] Aunque las consolas modernas puedan renderizar esta escena en tiempo real, a principios de los noventa verla prerenderizada era una experiencia impresionante.

participar e incluso a veces reírnos de los actos de violencia. No puedo estar de acuerdo con eso. Es como si nos arrancásemos un trozo de nosotros mismos. No le veo sentido."

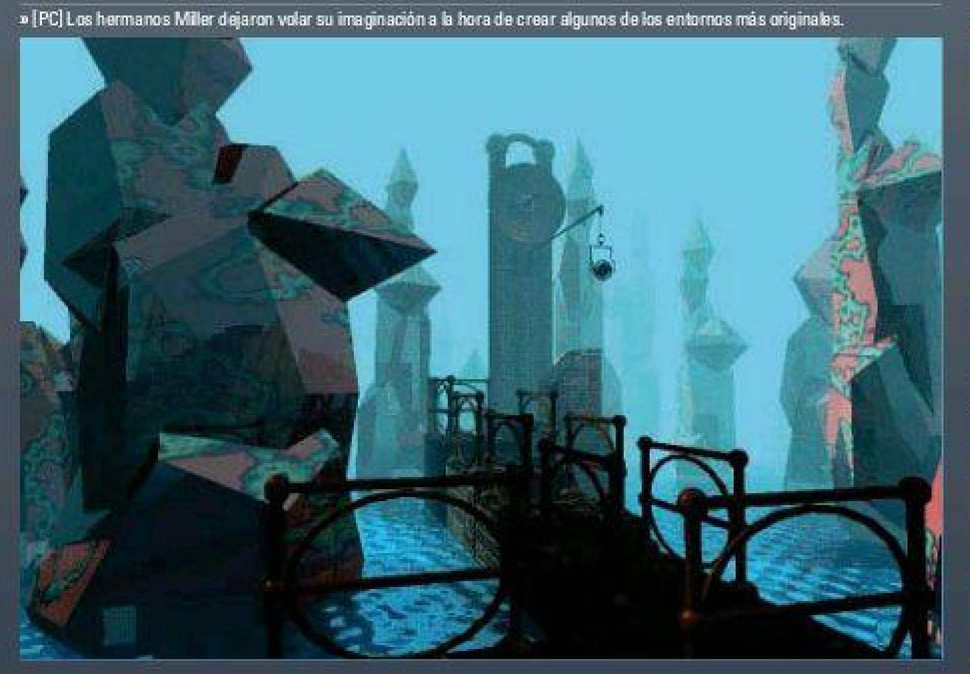
Lanzado sólo unos meses después de otro exitoso título en CD-ROM, *«The 7th Guest»*, se dice que *«Myst»* ayudó a incrementar la compra de unidades de CD-ROM; algunos incluso lo consideran la "aplicación definitiva" que afianzó este formato. "Por entonces poca gente disponía de hardware para CD-ROM", recuerda Robyn. "No recuerdo estar preocupado por ello cuando lanzamos *«Myst»*, quizás porque nunca esperamos que vendiese como lo hizo. Pero, de repente, casi de la noche a la mañana, la gente empezó a comprar unidades de CD-ROM. Fue uno de esos cambios repentinos y nos cogió justo en la cúspide." Sin embargo, Robyn se apresura a restar importancia a la influencia del juego. "No creo que *«Myst»* fuera responsable de ese cambio, pero sí creo que era algo que representaba ese cambio. Fue como aparecer en el momento justo y en el lugar adecuado." Este éxito provocó que los hermanos fueran definidos como modelos a seguir por parte de la nueva generación de diseñadores de juegos, e incluso aparecieron en un anuncio de GAP, algo que todavía hoy deja a Robyn confundido: "Fue muy raro, como si estuviera fuera de mi mismo observando cómo este extraño fenómeno tenía lugar".

Las ventas del juego (6 millones de copias vendidas hasta hoy, y sumando) demostraba una cosa: el público lo adoraba. Sin embargo, muchos jugadores lo percibían como un aburrido juego de puzles. Como era de esperar, hubo una reacción negativa por parte de los críticos, con varias revistas otorgando a *«Myst»* gélidas calificaciones. Por una vez, la prensa especializada parecía irremediablemente en discordia con el jugador medio. Pero la respuesta no sorprendió a Robyn. "Creo que había cosas que frustraban a los jugadores consumados. No existían teclas de función, sólo estaban el ratón y un botón, no había avatares y así todo", explica. "Por todo esto, *«Myst»* podía parecer muy simple a los jugadores acostumbrados a otras cosas. Sin embargo, esto fue en parte lo que lo hizo tan popular entre aquellos que nunca habían jugado a un juego. Para ellos, *«Myst»* era accesible, lo sentían real."

Aunque Rand todavía sigue al frente de Cyan Worlds, Robyn decidió separarse en 1997, tras *«Riven»*. Hoy dirige su productora de cine, Land of Point, y desarrolla su faceta musical como parte del grupo Ambo. A pesar de haber dado la espalda a la industria, todavía se emociona al recordar el éxito de *«Myst»*. "Crear todo un mundo a partir de esa pizarra en blanco… Fue una oportunidad única y maravillosa", dice con una sonrisa. "Pero como dije antes, nunca habríamos adivinado una acogida así. Nos deslumbró. Muchísimas gracias a los que han jugado a *«Myst»*. ¡Gracias a todos, de verdad!"



» [PC] Los hermanos Miller dejaron volar su imaginación a la hora de crear algunos de los entornos más originales.



» [PC] Un ejemplo de la calidad del trabajo de los Miller es que escenas como ésta sigan resultando soberbias 15 años después.



Por que debes JUGAR...

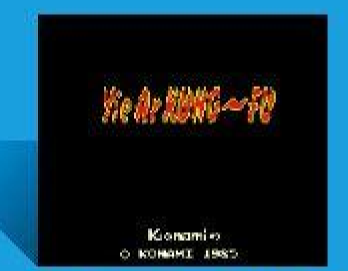
YIE AR KUNG-FU

[Arcade] *Yie Ar* laid down a lot of the foundations for the one-on-one fighting genre – too many to list in this caption.

[Arcade] 'Yie Ar' translates as 'One Two', making the sequel *Yie Ar Kung-Fu Ar*.

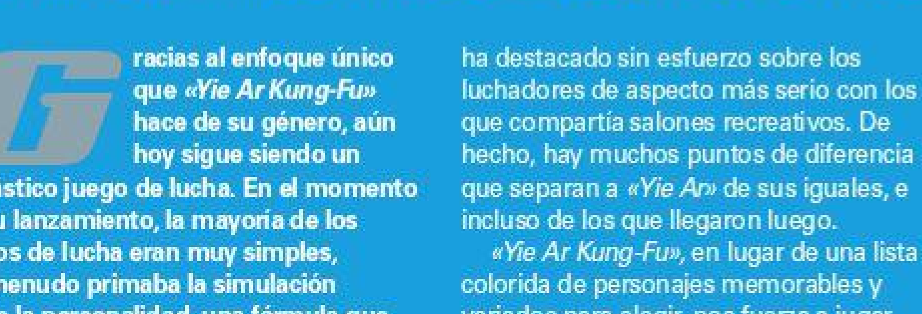
[Arcade] *Yie Ar Kung-Fu* was re-released in 1997 on *Konami Antiques MSX Collection*.

MÁS ANTIGUO QUE UN MAPA DEL TESORO, PERO MENOS ARRUGADO, «YIE AR KUNG-FU» SIGUE SIENDO EL MEJOR REPRESENTANTE DE KONAMI EN LOS JUEGOS DE LUCHA... AUNQUE «RAKUGA KIDS» SE LE ACERCA BASTANTE



LAS CLAVES

- » **COMPAÑÍA:** KONAMI
- » **DESARROLLADOR:** INTERNO
- » **HARDWARE:** RECREATIVA
- » **GÉNERO:** BEAT-'EM-UP
- » **FECHA DE LANZAMIENTO:** 1985
- » **¿CUÁNTO PUEDE COSTAR?:** ENTRE 200 Y 300 €



Gracias al enfoque único que *«Yie Ar Kung-Fu»* hace de su género, aún hoy sigue siendo un fantástico juego de lucha. En el momento de su lanzamiento, la mayoría de los juegos de lucha eran muy simples, y a menudo primaba la simulación sobre la personalidad, una fórmula que se cambiaría tras el lanzamiento del influyente juego de lucha de Capcom, *«Street Fighter II»*. *«Yie Ar Kung-Fu»* estaba claramente adelantado a su tiempo y era sin duda un hito para la evolución de los juegos de lucha.

Insuflado con una buena dosis de variedad, e incorporando un estilo de diseño único que hacía que sus luchadores pareciesen globos con forma de animales, *«Yie Ar Kung-Fu»* ha destacado sin esfuerzo sobre los luchadores de aspecto más serio con los que compartía salones recreativos. De hecho, hay muchos puntos de diferencia que separan a *«Yie Ar»* de sus iguales, e incluso de los que llegaron luego.

«Yie Ar Kung-Fu», en lugar de una lista colorida de personajes memorables y variados para elegir, nos fuerza a jugar con uno solo... y poco memorable. Con el pelo estilo Beatles y atuendo de Popeye, Oolong no es el personaje más interesante aparecido en el género, pero tenía un cierto parecido con Jackie Chan y encanto. Y a Konami se le puede agradecer el haber dotado a Oolong de un sorprendente número de movimientos –especialmente con solo dos botones: puñetazo y patada– realizándose los ataques con el botón de fuego mientras se pulsa simultáneamente el joystick en una de las ocho direcciones posibles.

«Yie Ar Kung-Fu» se divide en dos torneos: el sugerente "Hot Fighting" y el enigmático "Masterhand", aunque ambos coinciden en ser exponentes del pugilismo injusto. Todos los oponentes de Oolong, salvo su primer rival –Buchu, que parece una salamandra ciega de las cuevas– están equipados hasta los dientes con armas que van desde las estrellas que se lanzan y los palos hasta los nunchacos. Buchu puede incluso volar, aunque no podamos clasificar el vuelo como un arma, mientras que el pobre Oolong sólo tiene sus pies y puños para derribar a sus oponentes. Otra característica interesante de los enemigos es que la mayoría de sus nombres se refieren al arma distintiva que portan, lo que significa que a lo

LO QUE LE HACE UNICO



OCHO DIRECCIONES X 2
«Yie Ar» usaba combate en ocho direcciones, y realizabas un movimiento al pulsar cualquier golpe con una dirección del joystick.



PERSONAJES A GO-GO
Irónicamente, la lista de personajes es exagerada, todos con nombres grotescos y armas interesantes, pero no puedes controlar a ninguno.



¿BLOQUEO? ¿QUÉ ES ESO?
El miedo no existe en el dojo, ¿verdad? ¡No, Sensei! El modo cooperativo no existe en el dojo, ¿verdad? ¡No, Sensei! Eso es...



DIFÍCIL, PERO JUSTO
Por los diminutos puntos de impacto, hay que golpear con una precisión milimétrica. Al principio es un fastidio, pero si lo dominas es muy divertido.

INFLUENCIAS

Los juegos que han influido y han sido influenciados por **Yie Ar Kung-Fu**



■ **KUNG-FU MASTER**
«Yie Ar» compartía los tonos pastel del clásico de Irem, y algunos de los diseños de los personajes también parecían similares.



■ **KARATE CHAMP**
Una innegable influencia importante para *«Yie Ar Kung-Fu»*, *«Karate Champ»* tenía controles similares y un sistema de puntuación parecido.



■ **FIGHTING ROLLER**
Quizá el primer ejemplo de un juego de lucha. Siempre nos ha sorprendido, teniendo en cuenta que se juega como una mezcla de *«DJ Boy»* y *«Road Rash»*.



■ **WAY OF THE EXPLODING FIST**
Al tomar prestadas muchas cosas de *«Karate Champ»*, *«Way of the Exploding Fist»* comparte bastantes similitudes con *«Yie Ar Kung-Fu»*.



■ **SOUL CALIBUR**
«Yie Ar Kung-Fu» fue pionero de los juegos de lucha basados en armas, y *«Soul Calibur»* está entre los mejores en la actualidad.



■ **RAKUGA KIDS**
Impone la lista de forma determinada y es otro de los infravalorados beat'em-up 2D de Konami, esta vez lanzado para Nintendo 64.

"Yie Ar Kung-Fu sobresalía entre sus más serios competidores"

largo de la competición te enfrentarás a gente llamada Palo, Cadena, Abanico y Espada… lo que es extraño, pero curioso.

Sin embargo, lo que le saca de quicio de *«Yie Ar Kung-Fu»* es su implacable combate. No hay absolutamente ninguna forma de bloqueo en el juego, y si unimos esto al salto entusiasta de Oolong y los infinitesimalmente pequeños puntos de impacto que se encuentran de forma invisible en sus oponentes, se convierte en un juego frenético y difícil de dominar. Sin embargo, se puede observar que se produce una pausa muy ligera en el juego cuando se consigue un golpe acertado, y sea intencionado o no, ofrece un momento fantástico para que los jugadores sepan dónde se realizan las colisiones y les ayude a dominar el sistema de combate, puntilloso, pero gratificante, de *«Yie Ar»*.

Aunque las versiones para ordenadores de *«Yie Ar Kung-Fu»* –salvo la de MSX– son increíblemente parecidas a la recreativa, la de consolas, desarrollada por Konami, incorporaba nuevos sprites, personajes (con un nuevo héroe llamado Lee Young), y también movimientos nuevos. Esta versión se lanzó para NES, Game Boy Color, y posteriormente para PlayStation y Saturn mediante Konami Antiques MSX Collection.

El último juego de la serie *«Yie Ar Kung-Fu»* es *«Yie Ar Kung-Fu II: The Emperor Yie-Gah»*, y fue más una continuación de la versión doméstica de Konami que del juego de recreativa original. Una vez más, Lee Young sustituía a Oolong, pero fue más notable por añadir un modo de dos jugadores que permitía controlar uno de los tres primeros jefes. También incorporaba esos extraños fragmentos preliminares con scroll lateral en los que Lee tenía que atravesar tres pantallas de ninjas diminutos antes de enfrentarse a los jefes, y se lanzaban power-ups que ofrecían salud adicional e invencibilidad temporal. El juego nunca se lanzó para NES, y solo apareció en los micros de 8 bit, siendo considerada unánimemente la versión de MSX como la mejor. La continuación también apareció para Saturn y PlayStation en Konami Antiques MSX Collection Vol 2.

Así que, aquí lo tenemos: una historia muy breve de *«Yie Ar Kung-Fu»* en dos páginas. Suponemos que todo lo que queda por decir es Oolong y adiós.

LAS CONVERSIONES

Comparación entre las distintas versiones



1 COMMODORE 64

LA MEJOR VERSIÓN

Esta versión acierta en todo y es de las mejores conversiones de recreativa disponibles en C64, con gráficos increíbles, sonido fantástico y gran jugabilidad. Nuestra única queja es que los sprites de los personajes son peores que la conversión de CPC, pero es que somos algo quisquillosos.



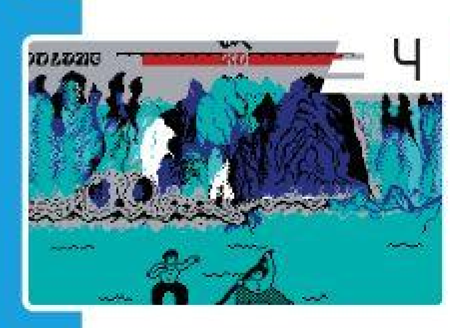
2 NES

Las versiones para consolas de *«Yie Ar Kung-Fu»* fueron desarrolladas por Konami y difieren de las de Imagine. El modo de juego es similar, pero añade luchadores, un nuevo héroe y algunos movimientos. Es una buena versión pero no se parece demasiado a la recreativa, para nuestro gusto.



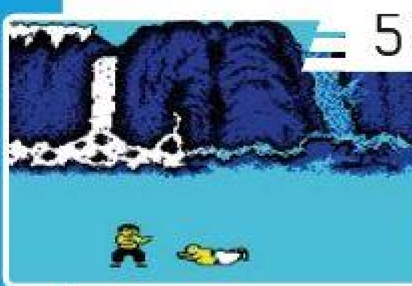
3 AMSTRAD CPC

Arnold realizó un gran esfuerzo. Aprovecha la pasión de la máquina por los gráficos brillantes y coloristas, que le ofrecen un aspecto auténtico en comparación con la recreativa. Y la jugabilidad, aunque es un poco lenta, no desentona. Sin embargo, los detallistas lamentarán que en esta versión falte un luchador.



4 ZX SPECTRUM

Aunque no es habitual que se produzcan conflictos de colores, ya que los diminutos luchadores están plantificados en la base, el juego se mueve lentamente y los personajes sufren una extraña convulsión cuando son golpeados. No es una gran conversión, para ser honestos.

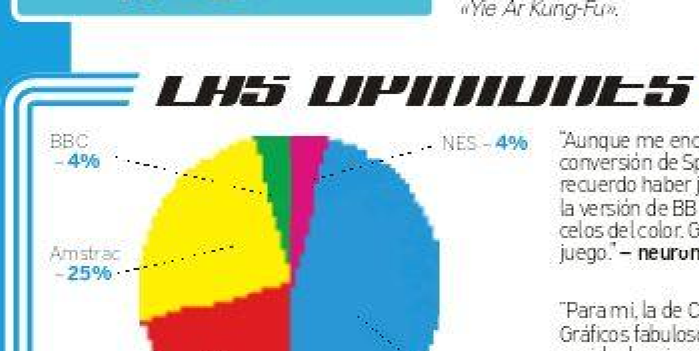


5 BBC MICRO

LA PEOR VERSIÓN

Esta versión no tiene mal aspecto, pero el combate es superficial, ya que es inexistente la detección de colisiones por la que es famosa la recreativa. La mayoría de las luchas se pueden ganar aporreando los botones, lo que no es el objetivo de *«Yie Ar Kung-Fu»*.

LAS OPINIONES



"Aunque me encanta la conversión de Spectrum, recuerdo haber jugado a la versión de BBC y sentir celos del color. Gran juego." – **neuromancer**

"Para mí, la de C64. Gráficos fabulosos y sonido de primera clase, luchadores variados, y en una única carga" – **TheDude18**



AMAR A LARA C

Cuando Core creó «Tomb Raider» en 1996 desencadenó un fenómeno en 3D y ofreció al mundo uno de los personajes más famosos del videojuego. Descubre el impacto cultural de la chica virtual número uno.

Lara Croft es el personaje femenino de videojuegos más famoso del mundo. Es cierto que no ha sido la primera y que ha sufrido cambios, pero ha tocado tanto el sector de los juegos como el mundo real, algo que han logrado muy pocos, con la excepción de Mario, Sonic y Pac-Man.

Gracias a la astuta promoción por parte de EIDOS –algo con lo que Toby Gard no estaba de acuerdo–, la tendencia creciente del "Girl Power", y simplemente por estar en el lugar adecuado en el momento correcto, Lara Croft trascendió las fronteras de los videojuegos y se ha convertido en un personaje aún más relevante para el público que Mario. ¿Alguien se imagina al fontanero italiano siendo usado para vender tarjetas de crédito, SEAT o Lucozade en TV, promocionando la concienciación sobre el cáncer de piel o posando para una revista? ¿Alguien se puede imaginar una nueva película de Super Mario tras la atrocidad de "Super Mario Bros" en 1993? Lara ya tiene dos películas en su haber con un beneficio global de 196 millones de dólares, y con una tercera en camino, aunque parece improbable que Angelina Jolie siga interpretando el papel.

Desde portadas en revistas que no son de videojuegos hasta promociones de canales de televisión y tener una placa y una carretera en Derby con su nombre –tuvo el 89% de los votos para ese honor, por si alguien quiere saberlo–, Lara ha recorrido un largo camino desde 1996, y ni siquiera su creador se imaginaba un éxito así.

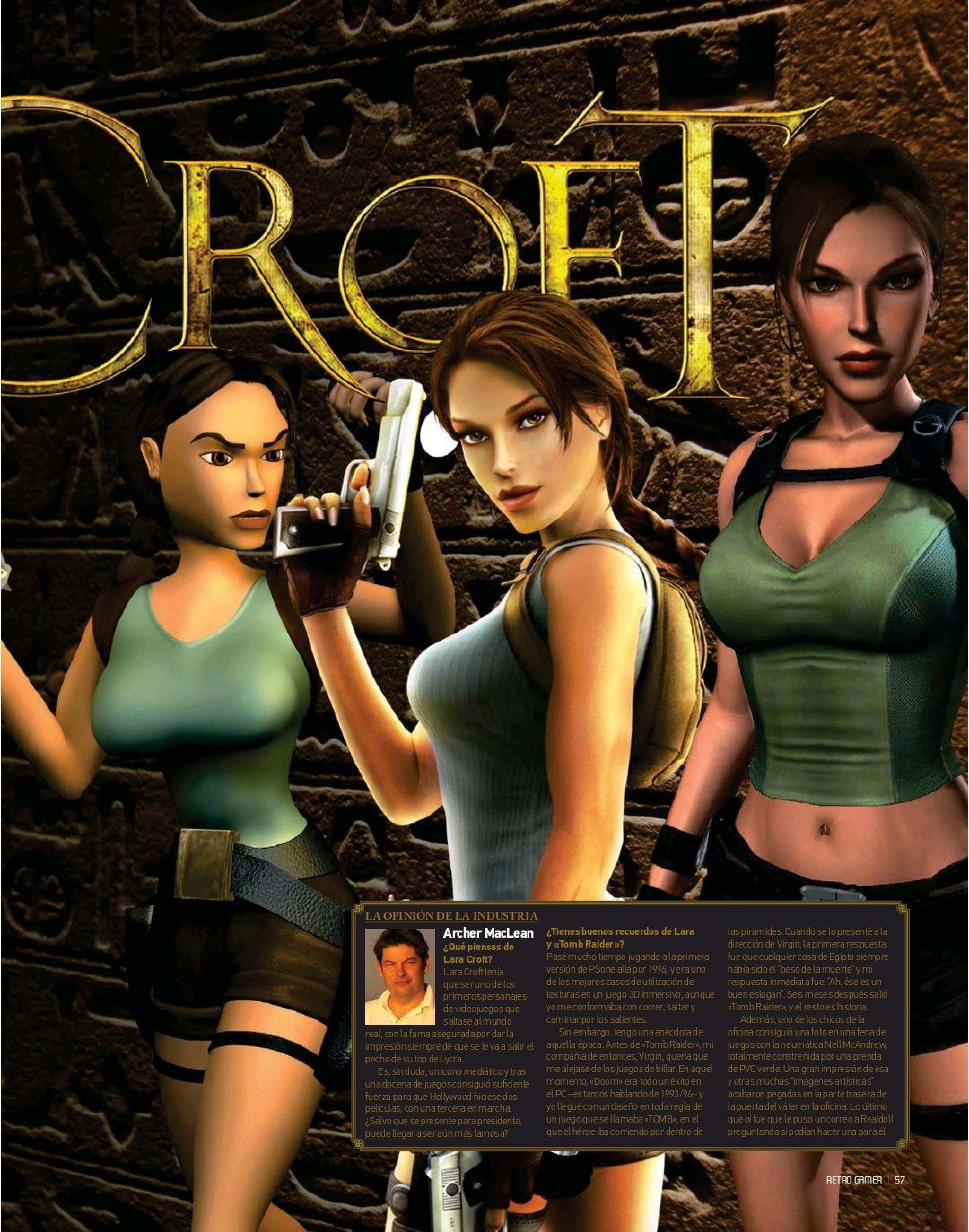
"Todo fue una gran sorpresa", comentaba Toby Gard cuando tuvimos la primera oportunidad de hablar con él por medio de una llamada transatlántica para el lanzamiento de *«Tomb Raider: Legend»*. "Sabía que [*«Tomb Raider»*] era bueno y sabía que lo que estábamos haciendo era dinamita, pero no esperaba que fuese número uno y que permaneciese allí durante meses."

E incluso cuando se creó *«Tomb Raider»*, Lara Croft ni siquiera iba a ser la protagonista. Como llevábamos muchos años oyendo esto, estábamos deseando saber si tenía algo que ver con el rumor de que *«Tomb Raider»* empezó siendo *«Rick Dangerous 3»*. Gard contestó con un "No" categórico cuando volvimos a hablar con él, y también le hicimos la pregunta a Jeremy Heath-Smith, uno de los cofundadores originales de Core Design. Su reacción fue completamente diferente, ya que no podía parar de reír. "Oh no", acertó a decirnos tras limpiarse las lágrimas. "Eso nunca llegó a pasar y no lo había oído hasta ahora, aunque no hay duda de que es una bonita idea".

¿Entonces cómo surgió Lara? Al darse cuenta de que el 3D era el futuro y como quería crear un juego que tuviera un alcance épico y capturase el espíritu de las mejores películas de acción, Gard creó un héroe que se parecía bastante a un famoso arqueólogo. Tras presentar su idea, le pidieron que reconsiderase su primera elección: "Me dijeron que debía pensar en incluir otros tres personajes para poder elegir. Entonces diseñé el personaje de la chica y simplemente no podía echarme atrás".

Le preguntamos a Heath-Smith por qué no le pareció bien usar la creación original de Gard. "Porque era Indiana Jones", fue su respuesta. "Lo miré en la pantalla y le dije a Toby: "Es un gran personaje, pero es Indiana Jones y tengo la ligera sospecha de que a Spielberg no le gustaría demasiado y que nos demandaría. [ríe] La idea original era demasiado parecida a un personaje de Indy. Por eso probamos con otros".

Incluso después de que Gard crease su protagonista, Lara sufrió varios cambios antes de fuese finalmente un personaje con el que estuviese satisfecho todo el mundo en Core. "Recuerdo que me inspiré en varios lugares y personajes del momento como "Tank Girl" y Neneh Cherry. Busqué personajes interesantes pero no en



LA OPINIÓN DE LA INDUSTRIA

Archer MacLean

¿Qué piensas de Lara Croft?

Lara Croft tenía que ser uno de los primeros personajes de videojuegos que saltase al mundo real, con la fama asegurada por dar la impresión siempre de que se le va a salir el pecho de su top de Lycra.

Es, sin duda, un icono mediático y tras una docena de juegos consiguió suficiente fuerza para que Hollywood hiciese dos películas, con una tercera en marcha. ¿Salvo que se presente para presidenta, puede llegar a ser aún más famosa?

¿Tienes buenos recuerdos de Lara y «Tomb Raider»?

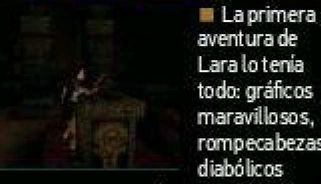
Pasé mucho tiempo jugando a la primera versión de PSone allá por 1996, y era uno de los mejores casos de utilización de texturas en un juego 3D inmersivo, aunque yo me conformaba con correr, saltar y caminar por los salientes.

Sin embargo, tengo una anécdota de aquella época. Antes de «Tomb Raider», mi compañía de entonces, Virgin, quería que me alejase de los juegos de billar. En aquel momento, «Doom» era todo un éxito en el PC –estamos hablando de 1993/94– y yo llegué con un diseño en toda regla de un juego que se llamaba «TOMB», en el que el héroe iba corriendo por dentro de las pirámides. Cuando se lo presenté a la dirección de Virgin, la primera respuesta fue que cualquier cosa de Egipto siempre había sido el "beso de la muerte" y mi respuesta inmediata fue: "Ah, ése es un buen eslogan". Seis meses después salió «Tomb Raider», y el resto es historia.

Además, uno de los chicos de la oficina consiguió una foto en una feria de juegos con la neumática Nell McAndrew, totalmente constreñida por una prenda de PVC verde. Una gran impresión de esa y otras muchas "imágenes artísticas" acabaron pegadas en la parte trasera de la puerta del váter en la oficina. Lo último que oí fue que le puso un correo a Realdoll preguntando si podían hacer una para él.

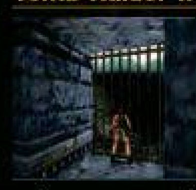
Las Aventuras de Lara Croft

Tomb Raider 1996



La primera aventura de Lara lo tenía todo: gráficos maravillosos, rompecabezas diabólicos y un personaje central con agallas. Si añadimos los escenarios geniales que había para explorar no es de extrañar que «Tomb Raider» tuviera tanto éxito.

Tomb Raider II 1997



La segunda salida de Lara incorporaba gráficos mejorados, una variedad mucho mayor en los escenarios y algunos movimientos nuevos para la heroína. Lara también podía conducir una selección de vehículos y fue otro éxito sonado para Core Design.

Tomb Raider: Unfinished Business 1998



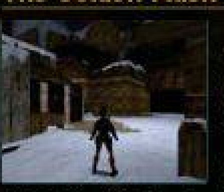
Lanzado para enlazar con la versión para Mac de «Tomb Raider», «Unfinished Business» constaba del juego original y dos capítulos expertos adicionales. Fue creado en San Francisco por Eidos.

Tomb Raider III 1998



Gracias a la no linealidad de «Tomb Raider III», era posible completar las fases de diversas maneras. Incorporaba también un nuevo sistema de guardado y un mejor equilibrio entre acción y exploración y fue la tercera salida afortunada de Lara.

Tomb Raider II: The Golden Mask 1999



Esta edición ampliada añadió una miniaventura independiente de cinco niveles titulada «The Golden Mask», además de la versión original completa de la excelente continuación de «Tomb Raider».



» «*Tomb Raider: Legend*» fue desarrollado por Crystal Dynamics –el primer título de Tomb Raider que no era de Core– y fue bien recibido.

ningún sitio en particular", recuerda. Tras probar varias ideas, Gard se decidió por una belleza sudamericana con trenzas llamada Lara Cruz. Los cambios del departamento de marketing de EIDOS, que iba a publicar el juego, hicieron que finalmente el apellido de Lara fuese Croft y que perdiese sus raíces sudamericanas para acabar como miembro de la aristocracia británica. Lara también acabó con un busto más grande después de que Gard lo aumentase accidentalmente un 20%; al resto del equipo le gustó el cambio y nunca se corrigió. Gard se frustró cada vez más con los cambios y peticiones y finalmente abandonó Core Design poco después de que se terminase el primer «*Tomb Raider*».

Una cosa que muchos jugadores han olvidado es que las aventuras de Lara empezaron en PC y Saturn, y no en PlayStation. Core Design ya había demostrado que eran unos maestros usando el Mega-CD de SEGA, así que no fue sorprendente que su primer gran juego de la nueva generación acabase en Saturn. Sin embargo, el acuerdo que Core tenía en vigor con SEGA no se desarrolló sin problemas. "El mayor problema que tuvimos fue que Core había llegado a un acuerdo de exclusividad con SEGA, ofreciéndoles «*Tomb Raider*» un mes completo antes de que apareciese en PlayStation", continúa Gard en una charla reciente. "Por desgracia, esto produjo que la versión de Saturn acabase lanzándose con errores importantes, incluyendo uno que podía hacer que fuese imposible terminar el juego".

Con errores o no, en el momento en que llegó Lara, las expectativas puestas en ella y en lo que representaba estaban en su apogeo, y cada detalle del juego aparecía en las últimas noticias sobre Lara. El fenómeno global Lara Croft no despegó hasta el segundo juego, pero era tal la escala del fervor que la rodeaba, que Heath-Smith no tenía duda de que Core Design había creado un monstruo.

"Sigo teniendo las previsiones originales del primer «*Tomb Raider*» en Core Design", dice. "Al principio dijimos que teníamos que vender unas 15.000 copias en Saturn, otras 15.000 en PlayStation y 5.000 en PC para hacer dinero. El primer pedido fue de 300.000 copias."

Si sólo pensamos en Lara, podemos llegar a olvidar la gran oportunidad que suponía «*Tomb Raider*» cuando se lanzó en 1996. «*Super Mario 64*» se lanzó el mismo año e hizo que Lara pareciese más lenta y torpe gracias a la condición atlética con control analógico del ingenioso Mario, pero su excursión por los 64 bit fue irregular en cuanto a la calidad de los resultados. «*Tomb Raider*», por el contrario, daba la sensación que Gard había previsto desde un principio: una aventura sólida e inmersiva inigualable para otros juegos de su época. Las tumbas que la trotamundos Lara investigaba tenían una escala tan fantástica que nos hacían temer por nuestra heroína cuando

LA OPINIÓN DE LA INDUSTRIA



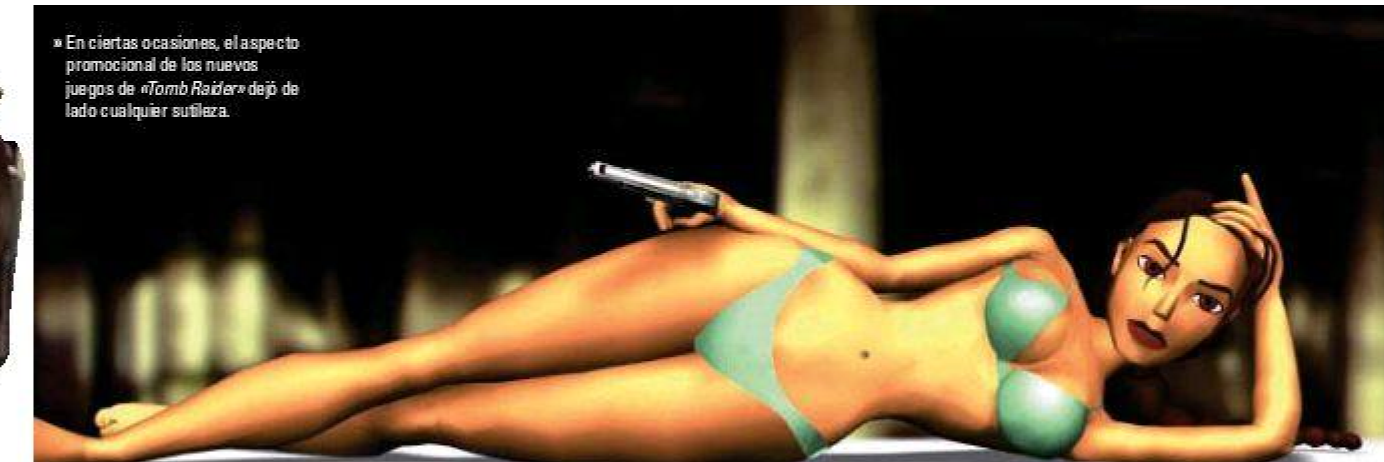
Martyn Brown

¿Cuál fue la importancia de «Tomb Raider»?

Creo que el momento elegido fue crucial para llamar la atención del público por aquel entonces. También coincidió con un título relativamente fuerte, lo que dio lugar a un juego de un éxito enorme, bastante obvio.

¿Cuál es tu juego favorito de la serie «Tomb Raider»?

¡En lo referente a cuál es el mejor juego de «Tomb Raider», voy a aventurarme a decir que «Uncharted 2» lo hace mejor que Lara lo hizo nunca!



» En ciertas ocasiones, el aspecto promocional de los nuevos juegos de «*Tomb Raider*» dejó de lado cualquier sutileza.

Tomb Raider: The Last Revelation 1999

■ Aquí es donde todo empezó a desmoronarse. Una aventura apagada, con escenarios sin imaginación y niveles con un diseño pobre. No obstante, poder jugar con Lara de joven fue un buen punto.

Tomb Raider Level Editor 2000

■ Sólo estaba disponible para PC, hacía lo que se esperaba de él y era un editor de niveles muy completo. Contribuyó a la creación de una enorme y activa comunidad de fans en la red y se sigue usando en la actualidad.

Tomb Raider III: The Lost Artefact 2000

■ Denominado a veces «Tomb Raider III Gold», se trata de una continuación del tercero y se lanzó exclusivamente en PC. Lleno de variedad, empieza en las Highlands escocesas y acaba en las catacumbas de París.

Tomb Raider Chronicles 2000

■ Dividir el juego principal en flashbacks más pequeños es una buena idea, pero «Chronicles» da síntomas de agotamiento. El gancho para agarrarse hace su primera aparición y Lara consigue movimientos nuevos, pero es una entrega bastante anodina.

Tomb Raider Starring Lara Croft 2000

■ Aunque comparte elementos con el juego original, «Tomb Raider» en Game Boy Color es una aventura diferente con una trama nueva y gráficos en 2D. Es el primero para una consola de Nintendo.

"Queríamos vender 35.000 copias y ganar dinero. El primer pedido fue de 300.000"

empezábamos a saltar, y como los exuberantes escenarios tenían tanto detalle aumentaban la inmersión. Enorme en alcance y tamaño, *«Tomb Raider»* englobaba todo aquello que hacía que las aventuras de Indiana Jones fuesen tan divertidas. Pelear con los malos, enfrentarse a la Naturaleza y sumergirse en aguas profundas era el trabajo diario de Lara, y aunque los controles decepcionaban un poco seguía siendo fascinante verla en acción.

Y la acción era algo que estaba en todo lo alto de la agenda de Lara Croft. Cuando corría con una pistola en cada mano, personificaba el "Girl Power" que las Spice Girls habían lanzado con tanto éxito dos años antes. Una vez que nos aburríamos de manipular a Lara de forma que la cámara se acercase y enfocase su amplio pecho –¿quién no lo ha hecho?– ya podíamos concentrarnos en el juego, corriendo de un lado a otro, derribando lobos y huyendo como alma que lleva el diablo al encontrarnos con aquel T-rex. Con su música, sus personajes y sus impresionantes cinemáticas, no es sorprendente saber que las influencias de Gard provenían del cine, sobre todo de John Woo.

"Acababa de ver "Hard Boiled" y quería conseguir esa misma sensación", continúa Gard. "Quería poner en marcha aquella locura de las dos pistolas, con los saltos y los disparos y todo lo demás. No tiene nada que ver con lo que fue al final, pero eso era lo que inspiraba a la acción."

El *«Tomb Raider»* original fue un éxito enorme para Core Design y un logro impresionante, especialmente teniendo en cuenta la inexperiencia del equipo en juegos 3D. Con unas cifras enormes en todos los formatos –particularmente en PlayStation, donde encajó perfectamente con la imagen de Sony–, no pasó mucho tiempo antes de que se anunciase una continuación, y por desgracia para SEGA, la pobre Saturn ni siquiera iba a olerla.

"Era algo incuestionable", responde Heath-Smith cuando le preguntamos si Sony persiguió las continuaciones de *«Tomb Raider»* porque encajaban en la marca PlayStation. "Sony declaró públicamente que *«Tomb Raider»* era un producto fundamental para demostrar lo que podía hacer PlayStation. Todo sucedió por el éxito del primer juego, que primero lo sacásemos para Saturn y que en Sony lo estaban deseando. Hablaron con nosotros y nos preguntaron si estábamos interesados en la exclusividad y les dijimos que de acuerdo y acabamos firmando un acuerdo muy satisfactorio para todos. Fue fenomenal porque no sólo vendimos hardware para ellos, sino que también vendimos software para nosotros".

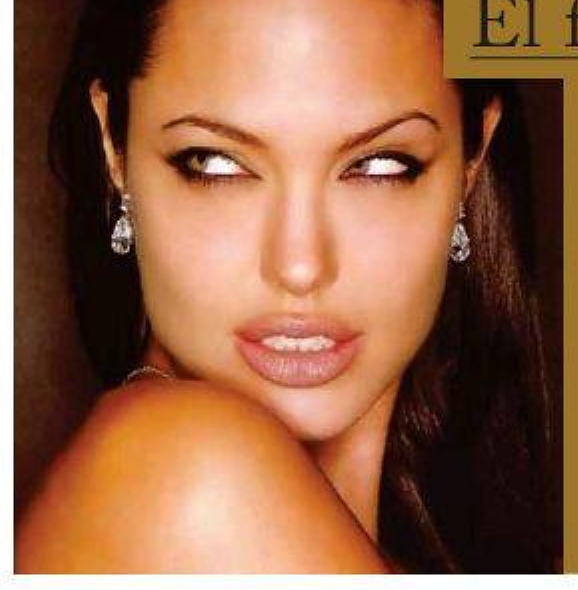
Mientras Core Design ganaba dinero y empezaba a planificar el siguiente juego de Lara, el resto del mundo se volvía loco con la aventurera. Cuando se lanzó *«Tomb Raider II»*, la Laramanía estaba en su apogeo. Aparecía en la portada de revistas que no eran de juegos –The Face fue un ejemplo memorable–, tuvo titulares en la primera plana del Times y tuvo tiempo incluso de empezar una carrera musical en el pop, que por suerte fue efímera. U2 se puso en contacto con EIDOS a principios de 1997, afirmando que estaban dispuestos a que Lara apareciese en su gira "PopMart". Lara hizo una aparición como estrella invitada durante la gira y Core creó unas secuencias de vídeo específicas para mostrar en la pantalla de vídeo de 650 metros cuadrados.

Puede que lo más fascinante del auge de Lara, si tenemos en cuenta lo cuidadosamente que se hace el marketing de marcas en la actualidad, es que su estado de ciberfamosa no estaba orquestado de forma deliberada por EIDOS ni por Core Design.

"Era una especie de autoperpetuamiento", desvela Heath-Smith sobre el creciente atractivo de Lara. "No hay que olvidar que se trataba del primer personaje femenino importante de un videojuego, así que quisimos mantenerlo entre algodones durante un tiempo porque estábamos muy nerviosos por la respuesta que pudiésemos obtener. Recuerdo que la prensa venía a vernos y estaban mirando alguno de los otros proyectos que teníamos en la compañía en aquel momento y les decíamos: "Venid a echar un vistazo a esto y decidnos qué opináis". Todos decían cosas como: "Es impresionante. Tenemos que escribir sobre esto", a lo que respondíamos: "No, no podéis". [risas] Creo que lo que sucedió fue que cuando se conoció la noticia de este personaje femenino ya cayó en terreno abonado en todos los medios, y no solamente en la prensa de videojuegos. Nos echaron la culpa de que David James no marcase goles en un partido de Inglaterra porque estuvo toda la noche jugando a *«Tomb Raider»*, y apareció en la portada de The Face: el tipo de cosas que hacen que algo se retroalimente. Me encantaría decir que hubo una maquinaria de marketing que lo puso en marcha, pero la verdad es que no".

"Todo fue la suerte del momento", reafirmó Gard cuando le preguntamos por el ascenso meteórico de Lara. "Lara era una heroína fuerte en uno de los primeros juegos en tercera persona. Como ese espacio estaba bastante inexplorado, tuvimos la oportunidad de hacer muchas cosas por primera vez y eso es lo que hizo que fuese muy recordado."

Independientemente de cómo adquiriese Lara su estatus de famosa, era un gran acontecimiento. Tan grande que incluso tuvo una alter ego real que la representaba en las ferias y eventos de prensa. Aunque Core Design y EIDOS no fuesen responsables del ascenso de Lara, sí que habían tenido la idea de crear una Lara real.





El fenómeno Lara Croft

Dada la enorme popularidad cosechada por los juegos y por Lara en una periodo relativamente corto, y como los medios pensaron que la señorita Croft sería la embajadora ideal para la nueva imagen puntera que los juegos estaban teniendo gracias a Sony y su PlayStation, la gente de marketing capitalizó rápidamente la popularidad de «Tomb Raider». Desde que apareciera en nuestras pantallas allá por 1996, además de en las consabidas camisetas, calcetines y figuras de acción, Lara ha aparecido en dos películas de gran presupuesto, en una serie de cómics de 50 números de Top Cow Productions, y en una serie de novelas publicadas por Ballantine Books. También ha sido inmortalizada en la portada de la revista de cultura, música y moda The Face, lo que contribuyó a cimentar su estatus como auténtico icono multimedia, se ha convertido en imagen de Lucozade, ha aparecido en series de animación y en el portal de juegos por suscripción GameTap, y ha prestado su cara para cuatro atracciones de parques temáticos (tres de las cuales ya no tienen que ver con Tomb Raider).

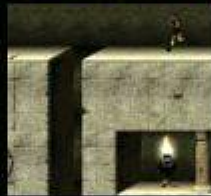
Las Aventuras de Lara Croft

Tomb Raider: Curse of the Sword 2001



■ Una continuación para Game Boy mucho más lograda que incluye gráficos excelentes, una mezcla de exploración y acción y algunos rompecabezas intrigantes. Es algo sencillo, pero no deja de ser una delicia.

Tomb Raider Episode 1: The Eye of Osiris 2002



■ Un juego de plataformas muy simple creado para Sky Gamestar. Hay un total de diez niveles para explorar, pero como los controles son complicados es bastante difícil de terminar.

Tomb Raider: The Prophecy 2002



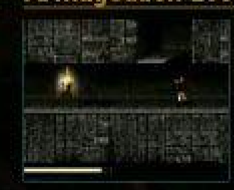
■ Aunque cuenta con gráficos excelentes y variedad, la primera aparición de Lara en GBA no es memorable. No es de extrañar que no apareciesen otras aventuras para la plataforma.

Tomb Raider Episode 2: The Shadow Falls 2003



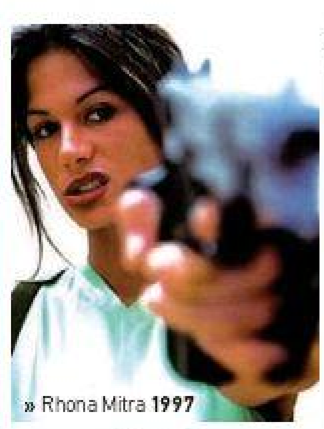
■ La continuación de «Eye of Osiris» es más de lo mismo, pero ahora Lara tiene que abrirse camino por un enorme almacén. Una vez más, el control con un mando a distancia de TV es decepcionante.

Tomb Raider Episode 3: Armageddon 2003

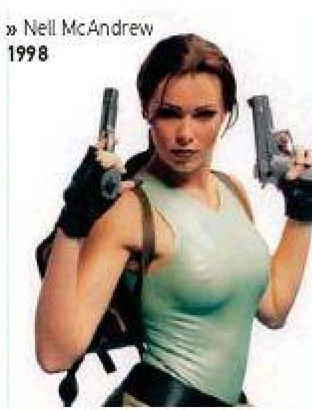


■ Cambia el concepto de los dos juegos originales haciendo que haya que acabar la fase final en un tiempo límite ajustado. Por lo demás, es perfecto para pasar el rato, pero adolece de lo mismo que los demás juegos.

» Vanessa Demouy 1997



» Rhona Mitra 1997



» Nell McAndrew 1998



» Lara Weller 1999



» Lucy Clarkson 2000



» Ellen Roche 2001



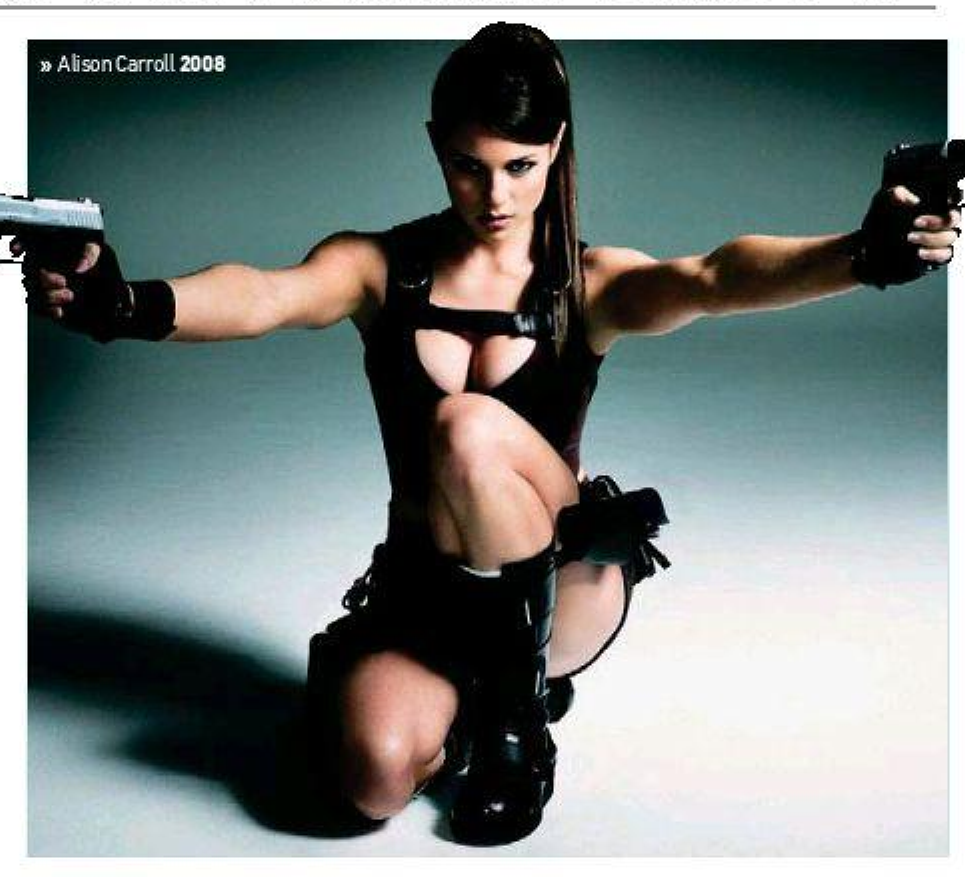
» Jill de Jong 2002



» Karima Adebibe 2006

TODAS SON LARA CROFT

■ La primera fue Vanessa Demouy, que dio vida a Lara desde 1996 hasta mediados de 1997. Rhona Mitra llevó la antorcha hasta 1998 y así siguió la historia, ya que Eidos cambiaba de modelo con el lanzamiento de un juego nuevo –aunque Nell McAndrew fue despedida tras aparecer en Playboy, que utilizó a Lara Croft sin el permiso de Eidos–. La última Lara, Alison Carroll, es una gimnasta y modelo que, al igual que las anteriores, ha recibido un entrenamiento intensivo para comprender mejor el papel. El número de modelos que la han representado a lo largo de los años dio lugar a que Lara entrase en el Libro Guinness de los Récords en el apartado de "Mayor número de dobles reales oficiales". Con los años, los trajes han cambiado con cada look de Lara e incluso el disfraz de Nell McAndrew fue donado a UNICEF para una subasta benéfica.



» Alison Carroll 2008

LA OPINIÓN DE LA INDUSTRIA



David Wilson
Director de PR de Sony UK

¿Por qué fue «Tomb Raider» tan importante para Sony en la época de PlayStation?
El mercado estaba dominado por SEGA y Nintendo, pero PlayStation se hizo su nicho siendo más atractiva. Le agradaba a un público más adulto. Una de las maneras de lograrlo fue evitando tener una "mascota" de forma consciente. SEGA tenía a Sonic, Nintendo tenía a Mario. Cuando apareció finalmente una mascota era de una clase diferente –no era algo que pudiese percibirse como "infantil" sino una superestrella femenina neumática, lo bastante atractiva como para aparecer en la portada de The Face, la biblia del estilo.

¿Por qué sigue siendo un icono tan popular?
Lara estaba muy adelantada a su tiempo y ése es el motivo de que mantenga su estatus de culto. Era enormemente popular entre los jugadores masculinos, pero también contaba con atractivo para las jugadoras. Puede parecer ingenuo a posteriori, pero Lara ascendió a la popularidad en la época de las Spice Girls y del Girl Power como una chica inteligente, poderosa y atrevida, además de un rival formidable para sus adversarios masculinos. Transmitía fuerza, lo que también es raro en los videojuegos, en los que el héroe suele ser un pedazo de carne con ojos. Su legado es posiblemente el más inspirador no sólo para las protagonistas femeninas de juegos, sino también para otras representaciones más variadas del protagonista masculino.

Simon Pick
Ingeniero de software senior, Electronic Arts

¿Qué impacto te produjo el primer «Tomb Raider»?
¡Me quedé asombrado de lo bueno que era! Lanzamos «Die Hard Trilogy» («La Jungla de Cristal, la Trilogía») aproximadamente al mismo tiempo y recuerdo estar en el Virgin Megastore en Oxford Street viendo jugar a un chico y pensando: "¡Maldición! ¿Por qué tiene que ser tan bueno? Ahora nadie va a comprar nuestro juego". Con «Die Hard Trilogy» estaba convencido de que era imposible producir un personaje lleno de texturas y que el "frame rate" fuese razonable. Lara me demostró que estaba completamente equivocado.

¿Qué piensas de Lara Croft como personaje?
Demostró que se podía crear un personaje en 3D grande y que enganchase. Había una conexión con el jugador que no tenía ningún otro personaje. Hace años estaba contratando animadores y modeladores para un juego nuevo cuando apareció Lara Croft: coleta, gafitas, mochila, pantalón caqui... ¡la leche! ¡Si hubiera sido un genio de las entrevistas, no habría tenido que fastidiarme cuando «Tomb Raider» le robó ventas a «Die Hard Trilogy»! Espero que sus esfuerzos dieran resultado con un entrevistador más razonable.

Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad 2003

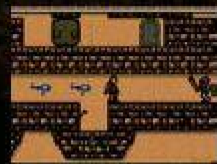
■ Tras incumplir numerosos plazos, la versión para PS2 parecía anticuada en cuanto se lanzó. Llena de fallos, tenía algunas ideas buenas. Fue el último «Tomb Raider» de Core Design.

Tomb Raider Episode 4: Temple of Anubis 2003



■ La cuarta aparición de Lara en Sky Digibox se ceñía a la misma fórmula contrastada de antes, con el mismo número de niveles y el mismo modo de juego. Ni que decir tiene que empezaba a ser algo cansino.

Tomb Raider: The Osiris Codex 2003



■ El primer juego de Lara para móviles es muy divertido. Es un plataformas en 2D con muchos elementos de "corre y dispara" y extraños rompecabezas que resolver. Es sólido y pulido y merece la pena investigarlo.

Tomb Raider: Quest For Cinnabar 2004



■ Éste es el segundo episodio de las aventuras móviles de Lara y es bastante más de lo mismo. Lara ahora está buscando una nueva reliquia, aunque sigue siendo el mismo plataformas sólido de siempre.

Tomb Raider: Elixir of Life 2005



■ La última aventura móvil de Lara fue una despedida digna, que acumulaba lo que había estado sucediendo en los dos anteriores. Visualmente estaba más pulido y era más difícil, pero seguía siendo divertido.

» [PSone] El primer «Tomb Raider» era una aventura en 3D diferente a todo lo anterior.

"Todo surgió a la hora de ir al CES", recuerda Heath-Smith. "Allí hicimos un par de cosas, incluyendo una animación digital de Lara, donde ideamos un sistema de captura de movimiento muy ingenioso. Ella estaba en una pantalla y usábamos una cámara de tal forma que si pasábamos por delante, Lara nos hablaba. En aquel momento era interesante, pero pensamos que necesitábamos algo más. Al tiempo, EIDOS estaba promocionando otros juegos y tenía sentido que tuviésemos una doble que saliera al escenario".

Se acercaba el final de 1998 y se estaba preparando el lanzamiento de «Tomb Raider II». Además de ceñirse al esquema del original, Core Design aportó numerosos añadidos al diseño, algunos de los cuales dividieron a los fans. Lara podía usar vehículos –algo que ha continuado con diversos grados de éxito– en determinados niveles, y había muchos más oponentes humanos

> "Los fans preguntaban si un año bastaba para hacer un juego"

que derrotar. Aunque «Tomb Raider» capturase el espíritu de las películas de Indiana Jones, su continuación fue algo más moderno, que se desarrollaba en los canales de Venecia e incluso en una plataforma petrolífera en el Atlántico. Algunos fans expresaron su preocupación sobre la nueva dirección en la que se dirigían Lara y la franquicia, pero la continuación volvió a ser un éxito para Core y Sony, superando en ventas al original y garantizando que Core Design se encargaría de hacer otro juego para la temporada navideña.

Lara seguía disfrutando de un éxito enorme cuando Core empezó a trabajar en la tercera parte, pero estaban empezando a aparecer las grietas como consecuencia de trabajar con plazos tan estrictos. Las primeras previews de «Tomb Raider III», generalmente positivas, empezaban a cuestionar si un año era suficiente para trabajar en un juego nuevo. De acuerdo que Lara obtendría muchas habilidades nuevas –siendo la más útil la de balancearse– pero, para muchos, no parecía ser suficiente.

Lara inició su carrera como cantante, o mejor dicho, Rhona Mitra empezó una carrera musical usando el nombre de Lara Croft. Producido por Dave Stewart, de Eurythmics, el álbum "Come Alive" fue un engendro de una calidad increíblemente mala consistente en lamentables canciones pop. Por desgracia para Rhona, el single inicial "Getting Naked" no fue un lanzamiento estelar, ni mucho menos, lo que provocó que la otrora modelo abandonase su carrera musical y se dirigiese a Hollywood.

Durante el lanzamiento del tercer juego de «Tomb Raider» se empezaron a oír rumores sobre una película de Lara Croft, aunque pasarían varios años hasta que llegase. Sin embargo, todo ello fue un borrón para Lara, y cada vez se hacía más obvio el hecho de que Core estaba empezando a quedarse sin ideas. Lara siempre se había representado como una heroína sexy –para disgusto de Gard, que se marchó por estar descontento–, pero con llegada de «The Last Revelation» se ponía más énfasis en Lara que en sus aventuras. Una famosa publicidad mostraba a una chica con el famoso top recortado y el pantalón corto de Lara mientras su novio estaba tumbado en la cama detrás de ella, y mientras tanto la prensa dedicaba tanto tiempo a hablar de sus últimos trajes como antes lo hacía del juego.

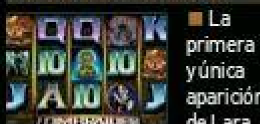
"Todas las franquicias tienden a tener altibajos a medida que intentan reinventarse y cuando distintas personas se ocupan de ellas", admite Gard cuando le preguntamos si cree que algunos de los últimos juegos de «Tomb Raider» de Core empezaron a perder el rumbo. "Recuerdo que, de forma constante, teníamos un montón de problemas y peleas por las campañas de marketing del «Tomb Raider» original, porque al final cada uno tenía una interpretación distinta del personaje".

"Es un dilema, sin duda alguna", admite Heath-Smith cuando le hacemos la misma pregunta a él. "¿Lara es más grande que los juegos o son los juegos más grandes que Lara? ¿Si Lara está en un juego malo, eso acaba perjudicando a Lara como personaje? Mi opinión es que ella es probablemente mucho más grande que los juegos. Aunque también pienso que si el juego es malo, no importa el personaje que tengas en él. Creo que la película tuvo obviamente un gran impacto en eso porque personalmente no hubiese hecho un juego de la película en caso de que hubiese sido mala."

El final de los 90 pasó rápidamente para Lara y Core, y aunque el público seguía pendiente de ella la franquicia cada vez tenía menos beneficios. Los juegos seguían siendo populares, pero los jugadores cada vez estaban más desilusionados, especialmente cuando títulos como «The Last Revelation» y «Chronicles» se controlaban igual

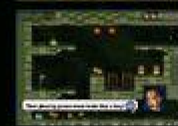
Las Aventuras de Lara Croft

Lara Croft: Tomb Raider 2005



La primera y única aparición de Lara en una videotragaperras de Microgaming. La acción de las ruedas que giran se complementa con minijuegos, en un interesante producto derivado de Lara Croft.

Tomb Raider: The Reckoning 2006



Otra misión para Lara que se jugaba como una mezcla entre los títulos de Game Boy Color y los últimos juegos de Sky Digital que se publicaron. Estaba disponible en directo en Canadá por medio de Bell ExpressVu.

Tomb Raider iDVD Game 2006



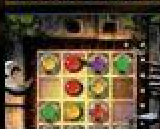
Basado en «El Ángel de la Oscuridad» porque Legend aún estaba en desarrollo, era un intento de llegar hasta los jugadores ocasionales con secuencias de la versión de PC y controles estilo «Dragon's Lair».

Tomb Raider: Legend 2006



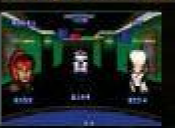
Crystal Dynamics insufló nueva vida a Lara gracias a la mecánica de combate, el uso inteligente de QTE y un sólido equilibrio entre la aventura y la exploración. Un relanzamiento excelente de la franquicia.

Lara Croft Tomb Raider: Puzzle Paradox 2006



Se basaba en «Legend». «Puzzle Paradox» es un sólido lanzamiento para móviles inspirado en «Deflektor» de Gremlin y «Sudoku». No es nada revolucionario, pero sí muy divertido al fin y al cabo.

Lara Croft's Party Poker 2006



No es otra cosa que un juego de póquer con el nombre de Lara. Nos enfrentamos a una selección de personajes de Eidos –incluidos Gex y Kain– antes de medirnos contra las habilidades con las cartas de la propia Lara.

"Algo debía cambiar en «Tomb Raider». Ese algo fue «El Ángel de la Oscuridad»"

de bien que una maleta con una rueda rota. Core intentó reorganizar la cosa – *«The Last Revelation»* fue el primer juego en el que podíamos controlar a Lara de joven y *«Chronicles»* representaba la supuesta muerte de Lara y se desarrollaba en flashbacks, pero cada vez era más obvio que algo iba a pasar. Ese algo fue *«Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad»*, pero antes de que llegase el sexto juego de Lara, estaba muy ocupada protagonizando su primera película .

Desde que empezaron a circular los rumores sobre una película de Lara Croft en 1998, era difícil imaginar a otra actriz que no fuese Angelina Jolie en el papel. "Lara Croft: Tomb Raider" se lanzó con gran éxito comercial en 2001 protagonizada por Jolie en el papel de la famosa arqueóloga, su distanciado padre Jon Voight como su padre en la pantalla, y Daniel Craig como su enemigo Alex West. A pesar de tener una trama absurda, resultó ser una película entretenida, con una buena interpretación de Jolie y una taquilla notable. De hecho, la primera aparición de Lara en una película no sólo se convirtió en uno de los estrenos más rentables de Paramount en aquel momento, sino que es la adaptación de un videojuego de mayor éxito, que con sus 48,2 millones de dólares de recaudación en el estreno eclipsó el récord de 30 millones de "Pokémon: La Primera Película".

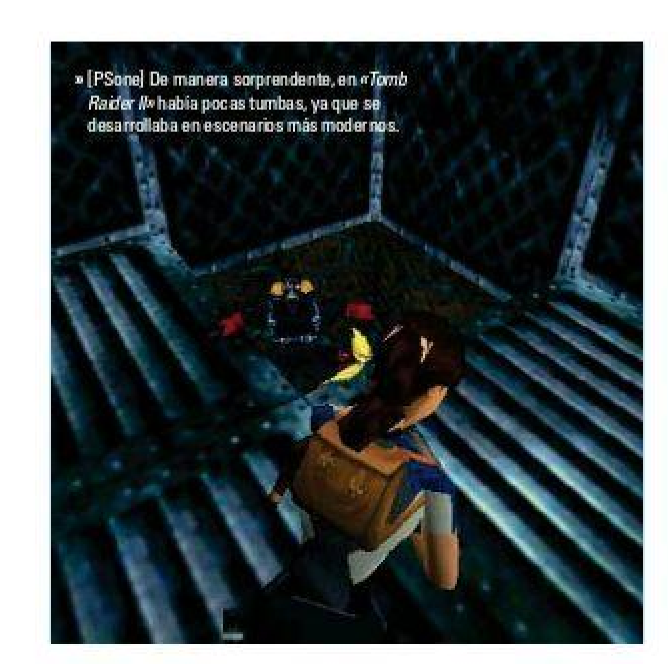
Después de conseguir más de 270 millones de dólares con un presupuesto original de 115 millones, en 2003 apareció una continuación con el título de "Lara Croft Tomb Raider: La Cuna de la Vida". Por desgracia, fue aún peor recibida por la crítica que la primera y, a pesar de la participación de Jan de Bont en la dirección, no logró ni de lejos el mismo éxito que la película original. Consiguió 30 millones de dólares de beneficio y aunque EIDOS está dispuesto a hacer una tercera película –el último rumor es de una "precuela", con Megan Fox– no hay nada confirmado.

"La primera película estaba bien, pero la segunda perdió el contacto con el personaje", explicaba Gard al ver su creación en la pantalla.

Sin embargo, en EIDOS estaban mucho más satisfechos, con Heath-Smith especialmente contento con los resultados de las películas. "Tuvimos mucho control creativo", nos cuenta acerca del acuerdo con Paramount Pictures. "Yo fui el productor ejecutivo de ambas películas y una de las condiciones era que tendríamos capacidad de veto sobre el guión, los actores y actrices y sobre cómo debían representar a Lara. Después de todo, Lara era nuestro icono y no queríamos que una película la perjudicase. Yo me involucré mucho, desde el guión hasta los directores y el reparto."

Aunque Heath-Smith pudo ayudar a guiar a Lara en sus apariciones en la gran pantalla, la misma magia no se espolvoreó en el último juego de Core. Retrasado constantemente y lanzado con numerosos fallos, *«Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad»* fue una enorme decepción, recibió puntuaciones mediocres y provocó que se reconsiderara seriamente el futuro de la franquicia.

"Tuve que escuchar a mucha gente y teníamos una enorme presión sobre nosotros", dice Heath-Smith cuando le preguntamos por el momento más aciago de Lara. "Finalmente, dejamos participar a la gente de marketing, lo que fue nuestro mayor error. Queríamos hacer una versión actualizada del *«Tomb Raider»* original, pero dijeron: "no podéis hacer eso. Tenemos que llevarla a una nueva época y hacerla mucho más interactiva". Por desgracia lo habíamos hecho demasiado complicado. Fue



» [PSone] De manera sorprendente, en *«Tomb Raider II»* había pocas tumbas, ya que se desarrollaba en escenarios más modernos.

LA OPINIÓN DE LA INDUSTRIA

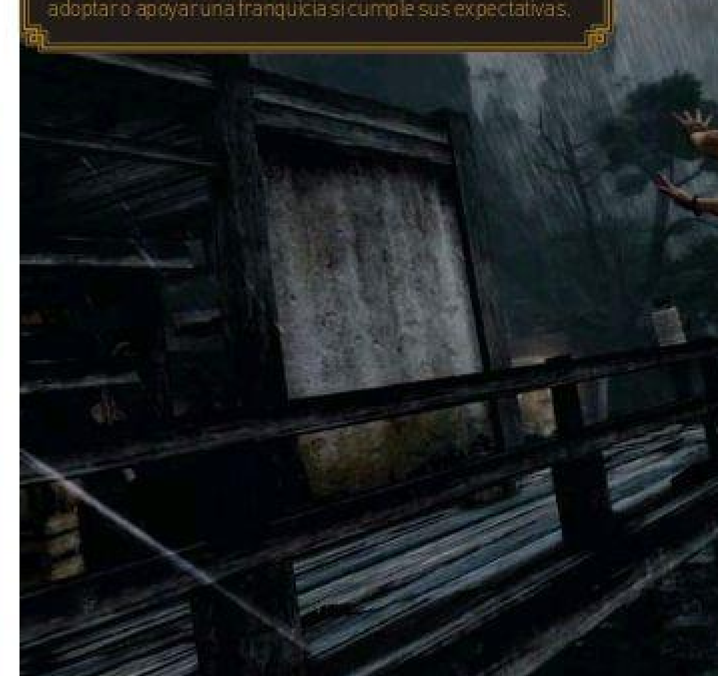


George Andreas
Director de diseño, Rare

¿Qué fue lo primero que pensaste cuando viste «Tomb Raider» por primera vez?
Pensé en lo increíblemente inmersiva que era la experiencia dadas las limitaciones del hardware. Además, era realmente original con respecto a otros juegos de la época, no era abiertamente efectista, no consistía en recoger montones de objetos brillantes y no requería demasiada habilidad para jugarlo: fue valiente y audaz y tuvo éxito al final en introducir un personaje original en el mundo fuera de los videojuegos.

¿Cuál es tu «Tomb Raider» favorito?
Para mí, el primero. La creación del primer título de cualquier serie siempre es el mayor reto creativo y de desarrollo. La definición de lo que va a tener y ejecutarlo hasta un nivel tan elevado que llegue de verdad a la gente no es moco de pavo.

¿Por qué Lara Croft sigue siendo tan popular?
Supongo que se podría hacer la misma pregunta sobre otros iconos de los videojuegos. Mario y Sonic siguen siendo populares por nombrar a dos de ellos, independientemente de lo que podamos pensar sobre la calidad de algunos de sus lanzamientos. La creación de una nueva IP es un arte en franca decadencia debido a los tremendos riesgos que han de asumir desarrolladores y editores. Por eso, a veces es más sencillo volver a un personaje antiguo o hacerle un lavado de cara a una franquicia para que sea atractiva para los nuevos consumidores y para los fans. Eso no quiere decir que el desarrollador pueda lanzar cualquier cosa, ya que los consumidores serán igual de rápidos a la hora de renegar de algo si la calidad es mala, al igual que estarán ansiosos por adoptar o apoyar una franquicia si cumple sus expectativas.



Tomb Raider Anniversary 2007

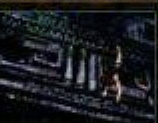
■ Tras tomar el relevo de Core Design, Crystal Dynamics revisó y amplió el juego original. No está tan pulido como «Legend», pero sigue siendo un tributo digno a la primera aventura de Lara, actualizada.

Tomb Raider: Secret Of The Sword 2008



■ «Secret of the Sword» fue una máquina de tragaperras en la que Lara realizaba tareas inspiradas en «Tomb Raider», como disparar a blancos en las rondas de bonus. No extraña que les guste a los fans de la serie.

Tomb Raider Underworld 2008



■ Aunque Nathan Drake le robe a Lara algo de protagonismo, nos divertimos mucho con «Underworld». Unos decorados interesantes y su jugabilidad dieron lugar a otro éxito de Eidos y Crystal Dynamics.

Tomb Raider Underworld: Beneath The Ashes 2008



■ Lanzada sólo en Xbox Live, la primera entrega de contenido descargable de «Underworld» incorporaba una excursión para Lara bajo la mansión Croft. Se trata de una buena aportación breve a la serie.

Tomb Raider Underworld: Lara's Shadow 2009

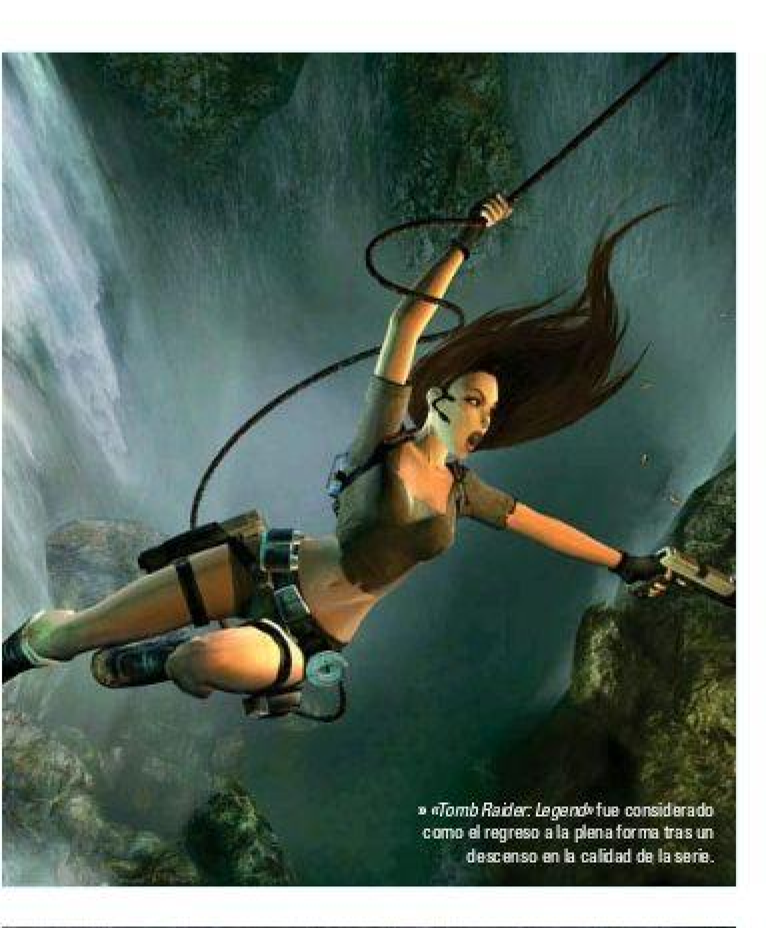


■ La segunda entrega de DLCs es más ingeniosa, ya que permite al jugador controlar el Doppelganger que aparece al final de «Beneath the Ashes». Se pone más énfasis en el combate, pero una vez más es muy breve.

Lara Croft y El Guardián de la Luz 2010



■ La primera aventura cooperativa de Lara es un giro radical al shooter tradicional y propone una acción fantástica para dos jugadores. Una actualización sólida que merece la pena descargar.



» *«Tomb Raider: Legend»* fue considerado como el regreso a la plena forma tras un descenso en la calidad de la serie.

» [Xbox 360] A pesar de sus numerosos elementos de terror y supervivencia, el próximo *«Tomb Raider»* seguirá contando con la mecánica de juego tradicional.

una lástima, porque nadie puede hacerse una idea del trabajo que se le dedicó. El mayor problema eran los controles. Los rediseñamos una y otra vez. Debimos haber hecho lo que hicimos en los otros juegos y haberles mandado a todos a paseo. Pero la apuesta comercial era tan grande que no tuvimos opciones".

Tras los malos resultados de *«El Ángel de la Oscuridad»*, EIDOS anunció que el siguiente juego lo crearía Crystal Dynamics, famoso por su *«Legacy of Kain»*. La noticia fue acogida con disgusto por los fans, pero cuando se lanzó *«Tomb Raider: Legend»* en 2006 resultó ser realmente bueno. Los "quick-time events" se integraron de forma ingeniosa y la incorporación de un nuevo gancho resultó ser mucho más que un truco estrambótico, y los rompecabezas también tenían un nivel muy elevado. Lara volvía a las andadas, pero Core Design había sufrido mucho por la pérdida de su personaje y de los hermanos Heath-Smith, que se marcharon para formar Circle Studios y se llevaron al 70% del personal de Core. La compañía no pudo seguir y lo que quedó fue vendido a Rebellion.

"Era el momento de un cambio", admite Heath-Smith acerca del hecho de que Crystal Dynamics asumiese el control de la franquicia. "El equipo había estado en ese proyecto durante seis juegos, que es demasiado, y decidieron que era necesaria una remodelación. La parte triste fue que la remodelación era en América y que en el momento en que yo me marché no había nadie que se opusiese. Pensaba que era triste que un icono británico se fuese a América, pero han hecho un trabajo muy bueno y además Toby volvió a participar en él, lo que era genial. Es triste, pero ¿quién sabe? Puede que algún diga podamos recomponer el equipo original, conseguir el juego y hacer otra versión."

Tras el éxito de *«Tomb Raider: Legend»*, Crystal Dynamics impuso aún más su autoridad en la franquicia revisando el juego original e implementando los cambios en la historia que habían empezado en *«Legend»*. Curiosamente, Core también había estado trabajando en una edición para PSP por el décimo aniversario del juego, pero el desastre llegó cuando Core presentó las primeras pantallas en junio de 2006, ya que EIDOS anunció una semana después que sería creado por Crystal Dynamics.

«Tomb Raider Anniversary» se lanzó en 2007 y resultó ser un tributo digno a la aventura original. La sensación era familiar de forma instantánea para cualquiera que hubiese jugado el clásico, pero también contenía suficientes elementos nuevos para que no fuese aburrido incluso para aquellos que habían completado el original varias veces. En 2008 le siguió *«Tomb Raider: Underworld»*, que además incluía mucha más acción submarina que anteriores aventuras. En Crystal Dynamics se emplearon a fondo y el resultado fue muy sólido.

El título siguiente fue «Lara Croft y el Guardián de la Luz». Se lanzó como un juego descargable con Crystal Dynamics una vez más al timón, y presentaba muchas mecánicas de juego nuevas e interesantes. La más emocionante es el añadido de un segundo personaje jugable llamado Totec.

Sin embargo, la aventura más interesante de Lara es una que ha sido anunciada por Square Enix. Se llama simplemente «Tomb Raider» y también lleva las riendas Crystal Dynamics, pero presenta un cambio radical, por los numerosos elementos de terror y supervivencia que incluye. De hecho es un relanzamiento de la franquicia, ya que Lara está magullada y herida, debe crear armas y buscar objetos y comida.



Ahora que la conciencia pública de Lara es más fuerte que nunca, estábamos deseando saber por qué es una figura tan famosa. "Creo que es porque nadie la ha desafiado creando un personaje femenino igual", concluye Heath-Smith. "Para ser honestos, sacar un nuevo personaje femenino al mercado actual es tremendamente difícil. No creo que sea imposible, pero Lara ya es un icono de su tiempo, como James Bond, y es muy difícil igualar eso sin imitarlo si no eres el líder del mercado."

Nuestro agradecimiento a **www.tombraiderchronicles.com** por su ayuda



LAS CLAVES

- » **COMPAÑÍA:** CAPCOM
- » **DESARROLLADOR:** INTERNO
- » **PLATAFORMA:** RECREATIVA
- » **FECHA DE LANZAMIENTO:** 1989
- » **GÉNERO:** PLATAFORMAS
- » **¿CUÁNTO PUEDE COSTAR?:** + DE 120€ POR LA PLACA ORIGINAL



La inspiración proviene de los lugares más insospechados, como descubrimos cuando entrevistamos al cocreador de «Strider», Kouichi Yotsui

"Una vez subí al tejado porque había tenido un mal día", recuerda Kouichi Yotsui, el creador de una de las máquinas recreativas más memorables de Capcom. "Pero esa puerta solo se abría desde dentro, y no me acordé hasta que se cerró a mis espaldas". Encerrado en el tejado del segundo edificio más alto de Japón y sin forma de contactar con nadie (esto ocurrió mucho antes de la aparición de los teléfonos móviles), el siguiente paso de Yotsui no solo fue de pura desesperación, sino que también encendió la chispa de una semilla creativa para el nuevo juego en el que estaba trabajando.

"Tenía miedo de congelarme hasta morir, pero me di cuenta de que solo había unos pocos metros entre mi edificio y el siguiente. Así que empecé a bajar por la fachada para alcanzar las escaleras de emergencia, muy asustado ante la posibilidad de caerme. Pero incluso en esa situación, no dejaba de pensar en el juego, y llegué a la conclusión de que cualquiera que hiciese algo como esto debía estar como una cabra". Yotsui consiguió llegar sano y salvo, y luego diseñó una de las recreativas más espectaculares de la década de los 80. Sin embargo, lo que resulta interesante de *«Strider»* es que no fue el resultado de la visión de un solo hombre, sino más bien de varios, ya que el juego fue fruto de la colaboración entre Capcom y Moto Kikaku, un grupo de artistas japoneses de manga fundado por Hiroshi Motomiya.

"Yo estaba trabajando en el primer equipo de desarrollo de Capcom cuando llegó un nuevo proyecto destinado al mercado de las máquinas recreativas, la consola Famicom y los cómics manga", recuerda Yotsui. "Tokuro Fujiwara me puso a cargo de la versión de la recreativa, y se convirtió en el director de todo el proyecto. Cuando le pregunté por qué me había elegido, se limitó a decirme: "Sabes negociar muy bien". Supuse que esperaba celebrar reuniones con personas fuera de Capcom".

Aunque Fujiwara, Takashi Nishiyama y Yoshiki Okamoto supervisaban el proyecto como jefes de desarrollo de Capcom, fue un recién llegado, Akio Sakai, quien sugirió una colaboración con un grupo que no estuviese relacionado con videojuegos. Tras varias reuniones iniciales con Moto Kikaku, se formaron los equipos principales de cada proyecto. Masahiko Kurokawa se encargaría de la versión de Famicom, Tatsumi Wada y su director Hiroshi Motomiya se ocuparían de la adaptación manga y Yotsui diseñaría la recreativa. Una vez hecho esto, se celebró una reunión para elaborar el trasfondo del nuevo mundo.

"Recuerdo que el presidente de Capcom, Kenzo Tsujimoto, nos llevó al Hoten Shinjuku Hilton y nos mantuvo encerrados allí durante una semana para que creáramos el diseño básico de los personajes, la historia y el mundo", bromea Yotsui. "A veces nos visitaban Sakai-san y Fujiwara-san, y las reuniones eran bastante intensas, pero pudimos delimitar los perfiles preliminares de los personajes dentro del plazo estipulado. Ideamos el nombre Hiryu y sus circunstancias, y conseguimos describir grosso modo toda la historia".

Aunque las ideas iniciales ya estaban definidas, Yotsui y Kurokawa tuvieron que viajar constantemente entre la oficina de Capcom en Osaka y Moto Kikaku, en Chiba. En ocasiones, se reunían con Wada y discutían sobre nuevas ideas durante la cena. Con tres personas de carácter fuerte trabajando en el mismo proyecto las cosas no siempre iban como la seda. "Hubo discrepancia de opiniones, claro, pero cada discusión nos permitía definir el mundo de *«Strider»* con más precisión".

Otra ventaja de la que pudo beneficiarse el trío fueron los conocimientos de Kurokawa y Yotsui sobre la industria del cine. Ambos habían asistido a cursos audiovisuales en sus respectivas universidades, y estaban más que capacitados para escribir un escenario en el que transcurriera la primera aventura de Hiryu.

Tatsumi Wada contrató a un escritor profesional de manga para que puliera el guión y el diseño original, y así conseguir



» [Arcade] La secuencia de jefes finales te enfrenta a todos los jefes principales y secundarios de los cuatro niveles anteriores. Pero esta vez son más duros de pelar, así que ten mucho cuidado.

que el título tuviese un estilo propio del manga, mientras que Kurokawa obtenía su inspiración tanto del nuevo concepto manga como de sus propias ideas originales. Yotsui, por otro lado, que ya había demostrado su maestría con el hardware CPS-1 en *«Ghouls 'N Ghosts»*, decidió utilizar la potencia de las recreativas para conseguir que "su" *«Strider»* fuese espectacular. Por lo tanto, surgieron tres versiones del juego a partir de una sola idea principal.

Mientras Moto Kikaku se ocupaba del manga, Kurokawa y Yotsui trabajaban duro en sus respectivas versiones de *«Strider»*. La versión de Famicom, aunque carente de la espectacularidad de la recreativa, era una obra de arte impresionante con un diseño de niveles ajustado, una historia bien narrada y unas animaciones fantásticas. Con un componente más aventurero que su contrapartida para máquinas recreativas y con una historia más próxima al manga, compartía elementos con la serie *«Mega Man»*, ya que podías ganar nuevas habilidades tras derrotar a ciertos jefes. Pero lo más curioso de todo es que *«Strider»* para NES solo se lanzó en EE.UU., pese a sus estrechos vínculos con el manga de Moto Kikaky. También apareció varios meses después que la máquina recreativa de Yotsui.

Pero ¿por qué decidió Yotsui crear un título que fuera distinto de las otras dos adaptaciones? "Bueno, el manga contenía ciertos toques dramáticos, y era en esos aspectos donde estaba lo más interesante", comienza. "Quería representar esos detalles pero, debido al estilo de juego de las máquinas recreativas, no creí que ese enfoque fuese el más adecuado. Si quería contar la historia de *«Strider»*, sabía que resultaría muy difícil competir con la versión de Famicom, y que sería aun más difícil rivalizar con la adaptación manga. Así que, al describir la acción a través de imágenes visuales, pensé que podría sacar más partido a la recreativa. Aunque *«Strider»* era un proyecto cooperativo, creí que debíamos realzar el mundo con los métodos que nos ofrecían cada una de las versiones".

La historia de la recreativa, que se narra a través de escenas cinemáticas al comienzo de sus cinco niveles, es mucho más profunda de lo que aparece en la versión definitiva. Un ejército desconocido ataca un pequeño país europeo llamado Kafazu y luego se lanza a la conquista del resto de Europa y los demás continentes. Con el destino del planeta pendiendo de un hilo y en las crueles manos del Gran maestro Meio, Strider Hiryu debe encargarse de eliminar al dictador y restaurar el equilibrio. Lo que sigue es un recorrido vertiginoso por Kafazu, las estepas heladas de Siberia y las frondosas junglas del Amazonas. Hiryu incluso consigue encontrar tiempo para derribar una enorme nave de combate antes de que lleve al Gran maestro Meio a su fortaleza blindada.

Aunque las escenas cinemáticas solo estaban formadas por unas pocas imágenes que presentaban el siguiente nivel, se han vuelto memorables debido a los diferentes lenguajes que se empleaban en cada una de ellas.

"Eso se debe a que siempre quise otorgar a *«Strider»* una atmósfera exótica", comienza Yotsui. "Cuando era



LOS JEFES

«Strider» está lleno de jefes. He aquí la lista con algunos consejos útiles.



Strobaya

Cuando te encuentras por primera vez con esta montaña de músculos está unido a una especie de sistema de soporte vital, pero se libera al instante, se lanza sobre ti y te arroja al otro lado de la pantalla. Por suerte es vulnerable a los golpes de tu espada. Cuando lo hayas derrotado, recuerda quedarte debajo de la plataforma, en el extremo izquierdo, para evitar las llamas que desciendan del cielo.



Novo

Antes de encontrarte con Urobolos, tendrás que vértelas con este extraño robot centinela. Novo protege el pasillo por el que debes descender con unos cañones láser, y es más una molestia que una amenaza. No es muy difícil esquivar sus patrones de disparo, así que deberías ser capaz de dejarlo atrás sin recibir mucho daño. Si te provoca algún problema párate y fíjate de nuevo en el patrón.




Urobolos

Este ciempiés metálico aparece al final de la primera fase. Formado por varios dignatarios que se transforman en esa cosa cuando Strider llega a su cámara, se trata de un enemigo muy espinoso, ya que ataca con una pistola y una mortífera combinación de martillo y hoz. Si quieres realizar un movimiento impresionante, salta encima de su lomo y cabalga sobre él mientras se arrastra por la pantalla.

Mecha Pon

Aparece por la parte intermedia de la fase de Siberia y se trata de un gorila metálico gigantesco que obliga a Strider a luchar en una zona muy ajustada. Aunque su primera forma es fácil de derrotar, puede pillarte desprevenido gracias a la distancia que alcanza. Aunque acabes con él, tus problemas no habrán terminado, ya que estallará en llamas y la explosión podría hacerte daño.



Solo

Solo es otro jefe intermedio que puede encontrarse en la Fase 2. Al cazarrecompensas aéreo, que guarda un gran parecido con Boba Fett de Star Wars, le gusta mantener la distancia y bombardearte con misiles buscadores y un láser mortífero. El truco aquí es saltar sobre él y luego atacarle, ya que tardará un poco en responder. Haz esto varias veces y acabarás fácilmente con él.



El equipo Kuniang MA

Este trío de hermosas señoritas aparece al final de la segunda fase. Protegen la entrada a la enorme nave de combate Balrog, son tan ágiles como Strider y pueden causar muchos problemas a los jugadores novatos. Los ataques deslizantes de tierra son un método efectivo para romper sus defensas pero, por lo demás, es solo cuestión de paciencia y de evitar sus letales patadas.



Núcleo de la nave Balrog

Es el momento más espectacular. Tras subir por una enorme cámara antigravedad, deberás eliminar los satélites que te rodean. Una vez que los hayas derribado, salta y ataca sin parar mientras surcas el aire. No lo destruirás en la primera pasada, pero encontrarás su nivel de energía en la parte inferior de la cámara.



Capitán Beard

El capitán del Balrog es fácil de eliminar. Tras destruir el núcleo, te precipitas hacia el exterior en un intento de esquivar las llamas. Cuando llegues a un lugar seguro, el pirata te estará esperando en un esquife volador que te permitirá escapar. Por suerte, su ataque con el látigo no será ningún obstáculo para ti.



Lagoumechanic

Este dragón con forma de pollo es una pesadilla difícil de derrotar, sobre todo en su segunda forma. Intenta agarrarte a la rama que cuelga de la pantalla. Necesitas evitar las llamas que el dragón te lanza desde sus fauces, y esquivar sus ataques con las garras. Es molesto, pero puede ser derrotado con un poco de práctica.



Gran Maestro Meio

El jefe final del juego es el más difícil de derrotar. Se mueve por la pantalla a toda velocidad y dispara rayos devastadores que transforman en peces o lobos asesinos cualquier cosa que golpeen. Haz un buen uso de las mejoras de vida disponibles por la pantalla, ataca rápido y duro, y tendrás posibilidades de derrotarlo.

joven, no había cadenas de televisión como las de hoy día, y las únicas que existían se limitaban a mostrar lugares interesantes de todo el mundo. Mi impresión era que los programas de televisión importados del extranjero eran mucho más interesantes, y solían mostrar a aventureros explorando junglas o recorriendo los océanos. Recuerdo haber pensado: "¡Vaya! Hay un mundo ahí fuera que no podemos comunicar con el lenguaje que conocemos". Quería que *«Strider»* mostrase un mundo repleto de maravillas, basado en aquellos programas de TV que solía ver".

Las localizaciones de *«Strider»* eran exóticas y diferentes en la versión para recreativa, pero los diversos jefes a los que debía derrotar Hiryu eran incluso más estrafalarios y mantenían el estilo distintivo de esta peculiar adaptación. En un minuto estabas contemplando sobrecogido un consejo de dignatarios Kafazu convirtiéndose en un gigantesco ciempiés que esgrimía una hoz, y al siguiente estabas enfrentándote a un enorme gorila metálico, esquivando a un robot de gran tamaño en una unidad de contención de gravedad cero o combatiendo contra un dragón dorado después de viajar sobre el lomo de un dinosaurio. Por no mencionar la dramática batalla contra el Gran maestro Meio que mantenía a Hiryu saltando por la pantalla mientras evitaba los devastadores ataques de la criatura.

Lo curioso de todo es que, pese al gran parecido de Meio con el emperador Palpatine de Star Wars, la inspiración de Yotsui procedía de una fuente completamente distinta, ya que el diseñador había echado mano de todos sus recuerdos de niñez relacionados con la literatura para crear a los jefes finales que convertirían a *«Strider»* en una experiencia memorable.



» [Arcade] La fase del Amazonas te hace columpiarte entre árboles, luchar contra nativos y subirte a los dinosaurios.

"Para el Gran maestro Meio, me inspiré en una imagen que vi de "El Señor de los Anillos", explica. "Tomé la idea de Urobolos de un libro para niños que me encantaba, mientras que Mecha Pon fue mi pequeño homenaje al personaje de Toho, Mechani-Kong. Lagoumechanic fue un poco más complicado. Lo vi como una evolución de los dinosaurios en el nivel del Amazonas, pero le di el aspecto de un ave de corral. El ataque que le permite golpearte con su garra representa los zarpazos que da un pollo alrededor de la comida. Y para su cabeza me basé en la parte delantera de un caza F-16".

Otro aspecto interesante del proceso creativo de *«Strider»* es que representaba el primer ejemplo de secuencia de batallas consecutivas de jefes finales, que pasaría a formar parte de los nuevos juegos de Capcom, como *«Devil May Cry»* y *«Viewtiful Joe»*. Tras vencer a los zánganos robóticos (parecidos sospechosamente a los caminantes AT-ST de "El retorno del Jedi"), recorrer una sección trepidante de antigravedad llena de peligrosas estacas y descender por el espacio



» El diseño artístico de la fase del Amazonas. Fíjate en el Lagoumechanic en segundo plano.



» [Arcade] La fase final está repleta de secciones muy difíciles, e incluye una zona de antigravedad muy estresante.

profundo, Hiryu tenía que enfrentarse a todos los jefes finales en rápida sucesión, antes de utilizar Urobolos para subir a un elevador que le llevaría ante el Gran Maestro Meio.

Era un final fantástico, y un poco agotador, para un juego sorprendente, pero la secuencia de batallas consecutivas no tenía más razón de ser que el de aprovechar al máximo la limitada memoria del CPS-1.

"Teníamos un presupuesto muy ajustado, así que acabé reutilizando los primeros jefes finales como forma de ahorrar memoria", explica Yotsui. "La idea básica era la de aumentar el número de enemigos volviendo a utilizar los mismos sprites; es una técnica muy utilizada en el diseño de videojuegos. Por supuesto, apliqué la misma estructura para los jefes finales, pero aumenté la dificultad para un mayor desafío".

Los jefes finales de *«Strider»* estaban respaldados por un diseño artístico y de sprites realmente espectacular que conseguía sacar el máximo provecho al nuevo hardware CPS-1. Con una pantalla de 28", unos enemigos bien diseñados y unos llamativos efectos visuales, conseguía atraer multitudes cada vez que alguien lo jugaba. De hecho, incluso hoy día los efectos visuales del *«Strider»* aún resultan inspiradores, debido tanto a su diseño como a su fértil imaginación, algo que queda representado en cada pantalla. Este esplendor gráfico también era importante para Yotsui, quien tuvo la perseverancia para lograr que su interpretación de *«Strider»* no solo destacara entre las demás, sino también entre otras máquinas recreativas.

"Para mí, el fin último de una recreativa es representar el drama y la historia de lo que está ocurriendo en la pantalla de la forma más eficaz", continúa. "Para los diseñadores no existen otras formas de expresión, así que la mejor manera de mostrar tu punto de vista es utilizando expresiones visuales. Siempre he querido captar el lado dramático de las cosas cuando diseño videojuegos, y la nueva placa



¿ES O NO STRIDER?



«Cannon Dancer», conocido como *«Osman»* fuera de Japón, es un clon de *«Strider»* que emula el estilo de la recreativa de Capcom. Espectacular en el diseño de los escenarios y superando con frecuencia a *«Strider»* en lo referente a la originalidad de los niveles y los jefes finales, suele recibir grandes elogios de todos aquellos lo bastante afortunados como para descubrirlo. Aunque muchos advierten sus similitudes con *«Strider»*, no todo el mundo sabe por qué se parecen tanto.

"Siempre quise hacer una sucesor espiritual de *«Strider»*", comenta Yotsui, el responsable del diseño de ambos juegos. "Cuando me uní a la plantilla de Mitchell Corp, lo primero que pensé fue: "Haz un juego como *«Strider»*". Tengo un carácter muy fuerte, y quería trasladar mi personalidad al juego. Aunque no es la segunda parte de *«Strider»* desde la perspectiva de la Historia, es del mismo desarrollador, así que interprétalo como desees".

CPS me permitía hacerlo. Sabía que mis opciones eran limitadas, y que si quería sacar el máximo provecho tanto del juego como del sistema, debía ser minucioso. Cuando juegas a un videojuego, no existe nada con lo que compararlo, así que te basas en los aspectos visuales".

Aunque los efectos visuales de *«Strider»* siguen siendo espectaculares, las habilidades atléticas de Hiryu no tienen nada que envidiar al apartado gráfico. Para mostrar lo ágil que podía ser su versión de *«Strider»*, Yotsui creó un trasfondo digital que permitía a los jugadores experimentar con las habilidades del personaje. De hecho, desde el momento en que se desliza y comienza a balancear su sable entre las hordas de enemigos, quedas completamente sobrecogido por sus dotes acrobáticas. Enormes plataformas, aberturas cavernosas y ruedas dentadas gigantescas; cada pieza permitía a Strider escalar y explorar un mundo fantástico de una forma cautivadora. Piruetas por el aire, ataques letales que dispersaban a los enemigos, recorridos por la parte inferior de los esquifes voladores solo con las manos, ascensos por superficies empinadas como un mono… El control era una gozada, y no se había visto nada igual en ningún otro héroe de recreativa, aunque estas acrobacias no estaban exentas de complicaciones. "Utilizamos una gran cantidad de datos para las animaciones de Hiryu", recuerda Yotsui cuando le preguntamos cómo pudo Capcom crear un héroe tan espectacular. "De hecho, creo que usamos la misma cantidad de datos en las animaciones de *«Strider»* que las que se empleaban en dos juegos de aquella época".

La agilidad de Hiryu es el resultado de la gran pasión que siente Yotsui por las persecuciones en exteriores, por no mencionar el episodio de la escalada del edificio mencionado anteriormente. "Me encanta el alpinismo, así que yo diría que ese sentimiento influyó en la jugabilidad y el diseño de los niveles de *«Strider»*", continúa Yotsui. "Me gusta la sensación que se experimenta cuando escalas un pico alto, o cuando el aire te golpea. También soy un gran fan del esquí y el submarinismo. Pero, por encima de todo, quería imaginar un mundo que combinase todos esos elementos".

La pasión de Yotsui por la escalada es más notable en la segunda fase de *«Strider»*, la cual sigue siendo uno de los mejores niveles que verás en un videojuego. En ella, presenciamos los dramáticos combates con el enorme gorila robótico Mecha Pon y el cazarrecompensas Solo, que guarda un parecido muy evidente con Boba Fett. El momento más memorable del juego se produce justo después de la muerte de Solo. De pie al borde de un precipicio, Hiryu debe descender, salir de las minas y realizar una pirueta para llegar a un lugar seguro. Es un momento inolvidable que resulta más espectacular gracias al sonido que lo acompaña.

Como sus sorprendentes efectos visuales, las melodías de *«Strider»* sobresalían de los cánones habituales de la época, lo que daba a cada pantalla un toque de dramatismo. Los impresionantes arreglos de orquesta (que en las versiones para PC y Mega Drive eran más espectaculares, si cabe) armonizaban a la perfección con los magníficos efectos visuales, lo que otorgaba al juego una sensación épica.

"Me entrometí tanto en el proceso que Junko Tamiya, la compositora de *«Strider»*, no quiso verme más el pelo",



» [Recreativa] El ataque deslizante de Strider es absolutamente devastador, y elimina a cualquier oponente que se interponga en su camino.

LAS AVENTURAS DE STRIDER

Acompáñanos en este viaje por los juegos «Strider», tanto los protagonizados por él



Strider
■ **Formato: NES**
■ **Año: 1989**
Aunque la versión de Masahiko Kurokawa no puede compararse en espectacularidad con la visión de Yotsui para recreativas, sigue siendo un buen título que estaba a la altura de los juegos de gran calidad que Capcom produjo para la plataforma de 8 bit de Nintendo.

Strider Returns
■ **Formato: Varios**
■ **Año: 1990**
Tras adquirir la licencia para trasladar la recreativa original a ordenadores y consolas, Tiertex y US Gold lanzaron este infumable título que solo perjudicó al clásico de Capcom. El diseño de los niveles era aburrido, los jefes carecían de imaginación y hasta los gráficos eran flojos.



Strider 2
■ **Formato: Recreativa**
■ **Año: 2000**
Capcom lanzó una segunda parte de *«Strider»* en 2000 que casi llegó a eclipsar al original. Tenía unos gráficos sorprendentes y hacía uso del hardware ZN-2 de Sony. Estaba repleto de jefes finales de gran calidad y de niveles muy originales, y lo único decepcionante fue su bajo nivel de dificultad.

Marvel vs Capcom: Clash of Super Heroes
■ **Formato: Recreativa**
■ **Año: 1998**
Cualquier juego que permita asistir al enfrentamiento entre Strider y Hulk siempre es un placer, pero quedarás impresionado por *«Marvel vs Capcom»*. Strider es un luchador que puedes controlar con un surtido de movimientos sorprendentes.



Marvel vs Capcom 2: New Age of Heroes
■ **Formato: Recreativa**
■ **Año: 2000**
Aunque la idea cambió ligeramente, seguía manteniendo el mismo concepto, es decir, un título de lucha de desarrollo frenético. Strider Hiryu vuelve a la carga y resulta tan mortífero como lo era en el primer juego.

SNK vs Capcom: Card Fighter's Clash
■ **Formato: Neo Geo Pocket**
■ **Año: 1999**
La aparición de Strider en esta saga de estrategia está limitada a pocos momentos. Puedes desbloquear cartas que muestran personajes de los universos de Capcom y de SNK. Strider no solo es difícil de encontrar, también es muy fuerte.





» [Mega Drive] No es tan perfecto como la conversión de Sharp X68000, pero apostamos a que se hizo más popular.



» [Recreativa] Uno de los momentos más espectaculares del juego. Fueron estas secuencias de descenso de «Strider» las que hicieron que el título obtuviese tanta fama.

bromea Yotsui al tiempo que recuerda la creación de las melodías del juego y cómo quería que salieran perfectas. "Recuerdo que le obligué a escuchar La consagración de la Primavera de Igor Stravinsky una y otra vez, y luego comentarle que su trabajo era un disparate. Hasta llegué a tararearle la canción. Admito que mi atención por los detalles era enfermiza. Para mantenerme alejado, colocó un cartel en la puerta de la sala de sonido que rezaba: "Prohibida la entrada al diseñador del juego del primer equipo de desarrollo".

"Pero, con el tiempo, empezó a comprender lo que quería decir y compuso melodías más de mi agrado. Le exigí demasiado, lo reconozco, pero era porque estaba convencido de que la atmósfera de cada escena era vital. Me inspiré en la danza clásica y en los antiguos dibujos animados de Walt Disney, y quería que «Strider» tuviese una música dramática, pero también mucha energía. Me quedaba allí gritando a todos los empleados de sonido, aunque en realidad no hacía nada".

Con Yotsui exigiendo la perfección a su equipo, no es de extrañar que el desarrollo de «Strider» estuviese plagado de problemas. El plan de desarrollo original de ocho meses se retrasó constantemente, y el equipo de diez empleados recibió nuevos miembros de otros proyectos de Capcom para terminar el juego. Pese a su juventud, Yotsui recibió una gran dosis de indulgencia por parte de Fujiwara, quien le garantizó que «Strider» no estaría terminado hasta que él lo dijese.

"Era conocido como un director muy estricto con sus empleados más jóvenes, pero se mostró muy generoso conmigo cuando estaba trabajando en «Strider»", recuerda Yotsui. "A pesar de que estábamos involucrados en un proyecto conjunto, se me permitió gran libertad para hacer lo que quisiese con la adaptación de recreativa, y nunca me obligaron a copiar ideas de las otras versiones. Hice lo que creí correcto y me sentí muy vinculado al juego. Aunque me hubiesen presionado por todas partes habría actuado igual".

Lanzado en 1989 y con el respaldo de la crítica, le preguntamos a Yotsui por qué pensaba que sería un gran éxito y por qué hay tantos jugadores que siguen disfrutando de «Strider». "Cuando «Strider» se diseñó por primera vez, todo el personal, incluido yo, estábamos en la veintena", explica. "Había una gran dosis de inmadurez y confiábamos en que sería un gran juego".

Así que ahora que Yotsui es consciente de las muchas personas que siguen adorando su juego, y la pregunta es: ¿estaría dispuesto a volver para diseñar un nuevo juego?

"Bueno, lo haría si Capcom se lo propusiera y me llamara", asegura. "Dicho eso, no estoy muy seguro de cómo sería recibido «Strider» en el mercado actual. En el original, los jugadores parecían conectar con los controles y el desarrollo de las fases. Si alguna compañía buscase ese tipo de conexión en un juego nuevo, lo más probable es que se saliese del presupuesto; no sería muy rentable. Y si recibiese un presupuesto limitado, la calidad no sería la esperada y el juego no estaría a la altura de «Strider». El «Strider» original entraba en el rango de baja rentabilidad y, como producto, nunca lo tuvo fácil en el mercado".

"Me siento conmovido al comprobar que todavía hay gente que disfruta de «Strider» 20 años después".



» [Recreativa] Esta pantalla de «Street Fighter Alpha 2» no es un cameo, ya que es otra persona disfrazada de Hiryu.

A AÑOS LUZ DE LA COMPETENCIA

Si eres fan de «Strider», solo hay una página web digna de visitar. **Light Sword Cypher Mainframe** contiene de todo, desde un foro hasta muchísima información de gran utilidad relacionada con la fantástica recreativa de Capcom. El propietario, Sam Roberts, es muy meticuloso a la hora de buscar posibles noticias relacionadas con «Strider» que surjan por Internet, y ha recopilado datos interesantes sobre la franquicia y su creador. Si no sabes lo que es el manga, no conoces la diferencia entre Strider Hiryu y Strider Mariya, o solo quieres saber más sobre esta espectacular saga, entonces éste es tu sitio. Visita **www.lscmainframe.net** para obtener más información.

como aquellos en los que aparece de invitado



Namco X Capcom

- **Formato: PS2**
- **Año: 2005**

Monolith Soft decidió aplicar la idea de la serie *«Capcom Versus»* a los juegos de rol. El resultado recibió críticas de todo tipo y no se tradujo a otros idiomas, al menos oficialmente. Es una pena, porque Hiryu tiene un papel destacado.

Adventure Quiz: Capcom World 2

- **Formato: Recreativa**
- **Año: 1992**

Una recreativa que pone a prueba tus conocimientos de Capcom, aunque el texto japonés de *«Capcom World 2»* lo convierte en un galimatías. Aun así, incluye un cameo de Hiryu, así que tal vez haya alguien dispuesto a estudiar japonés y jugarlo.





Capcom Fighting All-Stars

- **Formato: Recreativa**
- **Año: ND**

«Capcom Fighting All-Stars» fue el resultado de trasladar la saga «Versus» a 3D, y entró en fase beta en 2002. La personificación de Hiryu en 3D era fantástica, pero los desastrosos resultados de la beta dejaron al juego varado en ese estado.

Gracias a Maiko Hinson por su inestimable traducción, a Kouichi Yotsui por su tiempo, y a Sam Roberts por su ayuda y por hacer realidad una ardua búsqueda que se ha prolongado durante nueve años.

QUACKSHOT STARRING DONALD DUCK

¿ES DONALD O NATHAN DRAKE CON UN DISFRAZ DE PATO?



- » **COMPAÑÍA:** SEGA
- » **FECHA DE LANZAMIENTO:** 1991
- » **GÉNERO:** PLATAFORMAS
- » **HARDWARE:** MEGA DRIVE
- » **¿CUÁNTO PUEDE COSTAR?:** POCO



HISTORIA

El pato Donald inspira lástima. No sólo porque desempeña un papel secundario ante un ratón de grandes orejas con voz de chica, sino porque Disney ni siquiera le ha puesto un par de calzoncillos. De vergüenza. Pero gracias a SEGA Japón –que llegó a un acuerdo con Disney para desarrollar juegos de Mega Drive con sus creaciones– Donald por fin tuvo su momento de gloria cuando fue elegido para protagonizar su propio juego de plataformas; uno que era mejor que *«Castle of Illusion»*.

Tras descubrir un mapa del tesoro que mostraba el paradero de las riquezas perdidas del Rey Garuzia, Donald y sus sobrinos se embarcaron en una aventura a lo Indiana Jones para buscar el tesoro, hacer fortuna e invertirlo todo en una trampa gigante para ratones. La expedición de Donald le lleva hasta los desiertos de México, los más oscuros confines de Transilvania y a otros lugares.

Uno de los elementos que hace que *«Quackshot»* sea tan atractivo es su modo de juego, una fusión de acción plataformera y aventura. Con un transporte aéreo realizado por sus jóvenes sobrinos, Donald puede viajar a cualquier nivel en el mapa del juego (cuando estén todos desbloqueados). Sin embargo, a determinadas áreas de cada nivel solo se puede acceder si Donald posee un objeto en particular, que van desde una llave a una mejora para el arma.

Donald está dotado de gran variedad de movimientos y armas, que incluyen una pistola de burbujas que destruye ladrillos y un útil movimiento deslizante para salir de apuros y pasar por huecos estrechos. Además, como buen homenaje al carácter irascible del personaje, el juego cuenta con una barra de genio que se puede rellenar recogiendo chiles picantes, que convertirán a Donald en una furia devastadora.

Aunque puede que sea un juego corto, *«Quackshot»* alberga encanto, ingenio y una muy divertida acción plataformera. Y también es una de las pocas veces en la historia que Donald logra quedar por encima de su compañero y rival Mickey Mouse.


Temper
Donald
Points
04
Temper
Donald
Points
03
Temper
Donald
Points
01
Temper
Donald
Points
03
Temper
Donald
Points
Power
Temper
Donald
Points
SANASA



DESDE LOS ARCHIVOS

RETRO GAMER INVESTIGA LOS ARCHIVOS DE LAS COMPAÑÍAS CLÁSICAS

DMA Design

Crearon algunos de los juegos más innovadores de los 90, desde «Lemmings» a «Grand Theft Auto». Retrogamer ha hablado con los genios responsables de DMA Design para conocerles mejor.

Sin mucho esfuerzo, se puede rastrear la historia de *«Lemmings»* y *«Grand Theft Auto»* hasta llegar a 1983, cuando un grupo de amigos se reunían asiduamente en el Kingsway Amateur Computer Club, del Kingsway Technical College de Dundee.

"En mis años de estudiante, vivía a la vuelta de la esquina de Dave Jones y cuando íbamos al Kingsway Amateur Computer Club él me llevaba porque era mayor que yo", recuerda Russell Kay, uno de los cofundadores originales de DMA Design. "A ambos nos encantaba escribir código y juegos, que encajaban bien con lo que queríamos hacer. Dave había estado intentando escribir un juego de Spectrum, pero no quería hacerlo solo, así que me pidió ayuda. Después se compró un Amiga y decidió que el Spectrum no era para él, así que acabé haciendo el resto del juego, y todo lo demás vino a continuación."

Cuando Dailly, de 14 años, llegó al club de informática en 1984, Dave, Steve Hammond y Russell ya llevaban un año allí, jugando a los últimos juegos y hablando de su amor por la programación. Con frecuencia iban al salón recreativo local, que inspiró la creación de su primer juego, *«Menace»*, para Amiga 500.

"A todos nos gustaban los "shoot'em-up", dice riendo Mike, cuando le preguntamos a qué juegos solían jugar en sus inicios. "Solíamos jugar a cosas como *«Alien Syndrome»*. Ahora creo que pasábamos más tiempo jugando en las recreativas que en nuestras propias máquinas."

Fue durante esas reuniones en el KACC cuando Dave, el mayor del grupo, reveló que había dejado Timex y que había usado el finiquito para comprarse un Amiga 1000, una máquina divina para cualquiera de ellos, que aún jugaban y programaban en sus Spectrum y Commodore 64. Mientras los amigos se reunían para compartir los últimos programas en los que estaban trabajando, Dave y su Amiga siempre atraían la máxima atención.

Pasó el tiempo, siguieron estudiando y todos empezaron a trabajar en sus propios proyectos, algunos de los cuales –*«Zone Trooper»*, de Russell, y *«Freek Out»*, de Mike– finalmente serían publicados. El proyecto de Dave para Amiga, *«CopperCon-1»*, inspirado en su amado *«Salamander»*, de Konami, fue desarrollado en aquella época y empezó a buscar posibles editores. Hewson y Andrew Braybrook mostraron bastante interés en el proyecto, pero querían convertirlo en la versión oficial para Amiga de su éxito de 8 bit *«Zynaps»*, pero a Dave no le convencía la idea.

La Era Psygnosis

Su búsqueda le llevó hasta una compañía de Liverpool llamada Psygnosis, con la que llegó rápidamente a un trato. Con el acuerdo en marcha y un juego por terminar, había que pensar en un nombre para el equipo que se estaba formando. La opción original de Dave era Acme, pero ya estaba elegido, y no le gustaban propuestas como Alias Smith And Jones y Visual Voyage, al final todos se decidieron por DMA Design, que significaba Direct Memory Access (Acceso directo a memoria) y no Doesn't Mean Anything (No significa nada) como Dave decía en broma a los periodistas de la época.

"DMA acababa de formarse", recuerda Brian Watson, que era un amigo de la

LAS CLAVES

DMA Design fue formado en 1989 por Dave Jones, Mike Dailly, Russell Kay, Steve Hammond y Brian Watson.

DMA significa Direct Memory Access (acceso directo a memoria), aunque Dave Jones solía bromear diciendo que era Doesn't Mean Anything (No significa nada).

El primer juego publicado por DMA, *«Menace»*, se llamaba originalmente *«CopperCon-1»* mientras Dave lo programaba.

***«Lemmings»* se convirtió en** un enorme éxito y se hicieron conversiones para más de 20 máquinas, como Mega Drive, Atari Lynx y ZX Spectrum.

***«Body Harvest»* fue** un juego exclusivo para N64 que iba a ser un título de lanzamiento con la consola. Tras numerosos retrasos, se lanzó tres años más tarde.

DMA fue vendido a Gremlin Interactive en 1997. Por entonces, los únicos fundadores que quedaban eran Dave Jones, Mike Dailly y Steve Hammond.

Dave Jones fue el único miembro del equipo original de DMA que participó en *«Grand Theft Auto III»*.

Los juegos cancelados en los que DMA estaba participando incluyen una versión para Saturn de «GTA», «Clan Wars» y «Gore», inspirado en «Golden Axe».

Menos de la mitad del equipo original se reunieron para fundar Realtime Worlds y hacer *«A.P.B.»*.





universidad de Dave y contratado para hacer las versiones de *«Menace»* y *«Lemmings»* para Atari ST. "Era algo coherente con la progresión que Dave estaba teniendo. Tenía un juego, tenía gente con la que trabajar (que no necesitaban los ingresos como primera fuente de financiación), era bastante obvio que la empresa se crearía. En aquel momento, el nivel de riesgo a asumir para iniciar una pequeña empresa de desarrollo era muy bajo; a diferencia de lo que es en la actualidad."

Mike Dailly recuerda la fundación de DMA con el mismo cariño. "Acababa de terminar mis estudios y no sabía qué hacer, ¡y entonces de repente encuentro el trabajo con el que siempre había soñado!", recuerda. "Mi madre pensaba que estaba loco y perdiendo el tiempo, porque era un sector poco asentado, pero no me preocupaba, porque era un auténtico desarrollador y me iban a pagar por ello."

Aunque carecía del nivel de innovación y diseño de los juegos japoneses de la época, *«Menace»* (que en una etapa se llamó *«Draconia»*) consiguió valoraciones notables, cuando no estelares, de la mayoría de la prensa especializada. Y, lo más importante, proporcionó a Dave la garantía necesaria para establecer DMA de forma adecuada.

"Una cosa que Dave siempre intentaba era no pedir prestado dinero a nadie mientras la empresa crecía", recuerda Brian. "*«Menace»* nos dio para todo al principio y luego durante un buen período, tras conseguir nuestras nuevas oficinas, seguíamos sin tener que pedir préstamos (gracias a *«Lemmings»*). No estoy seguro de lo que sucedió después, pero la forma en que avanzamos en aquel momento parecía muy segura."

Los primeros días fueron difíciles, como sucede con todos los negocios recién nacidos, y el equipo se dividió para hacer la conversión de *«Ballistix»*, de Psyclapse, a varios sistemas domésticos y trabajar en su segundo título original, otro shooter, llamado *«Blood Money»*. Pese a las dificultades inherentes a un equipo de desarrolladores novatos, a Gary Timmons, que se incorporó poco después de terminar *«Blood Money»*, le encantaban aquellos días.

"Disfrutaba de verdad con el ambiente que había allí", recuerda. "Era la fantástica actitud de "probar a ver qué pasa" del desarrollo de proyectos –creo que para una compañía que empieza en el sector de los juegos en la actualidad le sería difícil trabajar como lo hacíamos nosotros entonces– es por eso que estaba encantado de tener la oportunidad en aquel momento. Hacer productos originales también era algo muy estimulante."

> **"Era esa fantástica actitud de "probar para ver qué pasa" en el desarrollo"** GARY TIMMONS SOBRE DMA

Adelante

Aunque tanto *«Menace»* como *«Blood Money»* eran juegos competentes, el gran salto de DMA no se produjo hasta 1991 con el lanzamiento de *«Lemmings»*. *«Menace»* había vendido de 20.000 unidades para Amiga, mientras que *«Blood Money»* había conseguido 40.000. Ambas son cifras impresionantes, especialmente teniendo en cuenta lo extendida que estaba la piratería de Amiga en aquellos días. *«Lemmings»* logró vender 55.000 unidades el primer día. Había llegado DMA Design y en Psygnosis estaban alucinando con su nuevo fenómeno de los videojuegos.

Salvajemente ingenioso y con versiones para prácticamente todos los formatos, *«Lemmings»* demostró que DMA tenía la habilidad de hacer juegos inteligentes y, aunque inevitablemente aparecieron varias continuaciones y añadidos, el estudio de Dundee siguió ofreciendo contenido original, aunque no todo llegara a las tiendas...

LOS NÚMEROS

1 El número de discos que incluía *«Menace»*.

3 El número de años que *«Body Harvest»* estuvo en desarrollo.

4 El número de jugadores que pueden jugar en *«Hired Guns»*.

6 El número de juegos de *«Lemmings»* hechos por DMA.

20 Millones de juegos de *«Lemmings»* vendidos en total.

85 La nota global que *«Walker»* consiguió en Amiga Power.

94 La nota global que *«Blood Money»* recibió en Zzap!64.

1991 El año de lanzamiento del *«Lemmings»* original.

2000 El año que Dave dejó DMA.



[CPC 464] *«Moonshadow»* fue el primer juego que le publicaron a Russell Kay, pero fue renombrado como *«Zone Trooper»*.



[Amiga] El primer juego de DMA al principio se iba a llamar *«Draconia»*, pero le cambiaron el nombre en el último minuto.



[N64] Llegó con tres años de retraso, pero *«Body Harvest»* sigue siendo excelente.

De hecho, durante 1990, mientras Russell Kay seguía trabajando en *«Lemmings»* y Dave había decidido que no era posible en aquel momento lograr lo que quería hacer en lo que más tarde sería *«Walker»*, DMA Design también estaba trabajando en *«Gore»* y *«Cutiepoo»*. El primer juego era una recreación sanguinaria de *«Golden Axe»* –uno de los juegos favoritos de Dave– y el último, un plataformas cuyos personajes había diseñado Gary. Por desgracia, ambos títulos se enfrentaron a varios problemas.

"La idea era básicamente hacer un *«Golden Axe»* con esteroides", explicó Mike cuando le preguntamos por un título de nombre tan prometedor como *«Gore»*. "Tenía personajes y enemigos enormes en un entorno parallax de tres niveles, que repartían mandobles con litros de sangre por doquier. Dave trabajó en él tras jugar con una versión inicial de *«Walker»* (basado en los caminantes de *«Blood Money»*). Progresaba lentamente e incluso inicié una versión del juego tras acabar *«Ballistix»* para C64, pero los Amiga

"En el momento en que vi la primera demo sabía que iba a ser bueno"

BRIAN WATSON SOBRE LEMMINGS



Las primeras oficinas de DMA. Estaban en la calle del restaurante de "fish & chips" del suegro de Dave Jones, The Deep Sea. Ni que decir tiene que los almuerzos estaban solucionados.

de 1 MB no eran nada comunes en aquel entonces y la memoria era demasiado ajustada, con lo que fue puesto "en espera". *«Cutiepoo»*, por otro lado, surgió de varias animaciones estilo Disney de un personaje que había creado Gary Timmons. Dave pensaba que era demasiado bueno para no utilizarlo, pero el proyecto tuvo varias complicaciones; la primera fue que Gary no estaba acostumbrado a los juegos e hizo las animaciones con 24 fotogramas por segundo, que era algo muy inmanejable, y un ciclo de movimiento de 24 píxeles. Esto provocaba enormes problemas en el código, pero el verdadero problema era que Tony (el programador "freelance" que había sido contratado) no logró hacer suficientes progresos. Esto duró cerca de un año (en un momento en el que los juegos solían tardar entre seis y nueve meses en programarse), y entonces fue puesto "en espera".

También fue en aquella época cuando Dave decidió hacer algo diferente, y mientras trabajaba en *«Gore»*, estuvo examinando la manera de crear un cartucho Action Replay para Amiga. Aunque los dispositivos ya estaban disponibles para C64, no se había lanzado ninguno para la máquina de 16 bit de Commodore, así que Dave se puso a trabajar en el "Monster Cartridge", como le gustaba llamarlo. Por desgracia, otro desarrollador le ganó por la mano y nunca se hizo realidad.

"El "Monster Cartridge" me daba risa", recuerda Gary. "El pobre Dave tenía esas ideas y planes y le dedicó todo aquel trabajo pero nunca se convirtió en el maravilloso producto que había planeado originalmente."

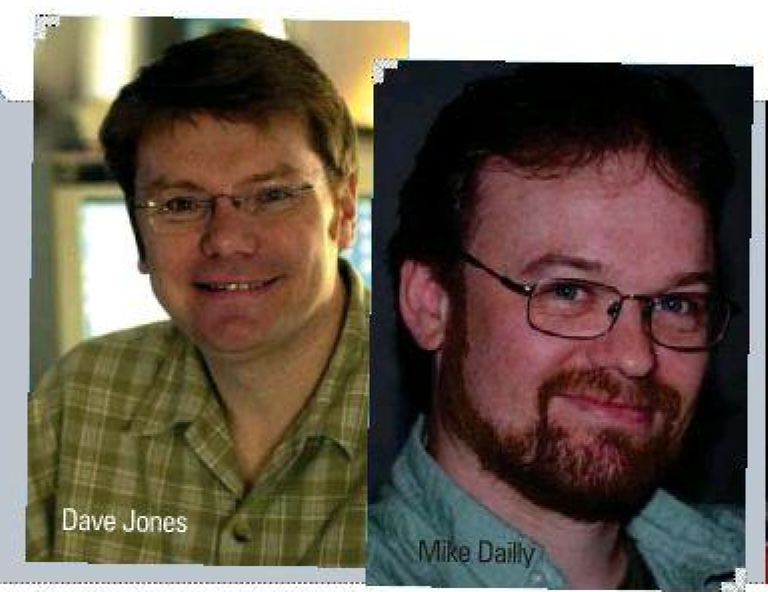
Como es lógico, debido al enorme éxito de *«Lemmings»*, Psygnosis presionó a DMA para hacer varias continuaciones, como *«Oh No! More Lemmings»* hacia finales de 1991

¿DÓNDE ESTÁN AHORA?

Como muchos desarrolladores británicos, el equipo original no permaneció para siempre en la empresa. Mike Dailly dejó DMA en 1999, cuando le faltaban dos meses para llevar diez años allí, mientras que Russell Kay la abandonó en 1993. Brian Watson salió de la compañía en 1995 y Steve Hammond fue el siguiente, marchándose en 1997. Tanto Gary Timmons como Dave Jones se quedaron hasta 2000, cuando Dave montó una compañía que se convirtió en Realtime Worlds.

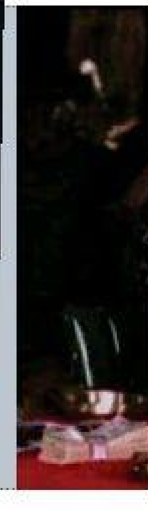
Aparte de Steve Hammond, todos los componentes de los primeros días de DMA permanecen en el sector de los juegos. Steve trabaja en una compañía llamada Gore-Tex especializada en producir interconexiones electrónicas. Brian Watson se trasladó a EE.UU. y trabaja en la PlayStation 3 para Sony I+D, mientras que Gary Timmons se encuentra en Denki.

Mike Dailly, Russell Kay (que dejó DMA para fundar Visual Sciences) y Dave Jones estuvieron al principio en Realtime Worlds, pero la abandonaron cuando entró en bancarrota en 2010. Su primer juego, *«Crackdown»*, se publicó en 2007 y fue una variante del género popularizado por *«GTA»*. El último título del estudio, *«A.P.B.»*, era un juego online para PC ambicioso, pero lleno de fallos.



Dave Jones

Mike Dailly





LOS 6 MEJORES

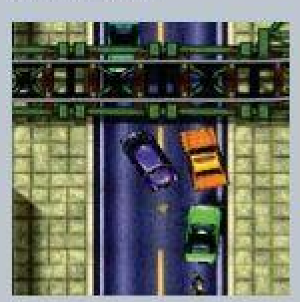
Lemmings

Aunque los lemmings no se hacían daño al caer por los salientes, sí que definían un concepto de juego que sigue vigente. Tener que salvar a los personajillos de toda clase de muertes era una experiencia de juego muy entretenida. Si le añadimos algunos tortuosos rompecabezas y una animación agradable, no es sorprendente que la serie tuviera tanto éxito.



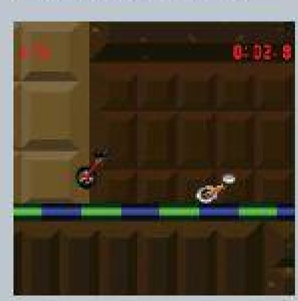
Grand Theft Auto

El diseño y el concepto asombrosos de Dave Jones y del resto del equipo de DMA son el testamento que logra que *«Grand Theft Auto»* siga siendo un juego tan bueno aún hoy. La pulida acción con vista superior, la sensación de libertad y la violencia gratuita son elementos que contribuyeron a que *«GTA»* se convirtiese en un fenómeno de juego mundial.



Unirally

¿Qué conseguimos cuando mezclamos un monociclo con un circuito multicolor? El mejor juego de carreras multijugador que se haya visto en SNES desde *«Super Mario Kart»*. Puede que no tenga un aspecto impresionante, pero la velocidad frenética de *«Unirally»* y el juego competitivo compensan su estética. Busca a siete amigos y jugad hasta que salga el sol.



Body Harvest

Puede que haya sufrido prolongados retrasos, pero ha merecido la pena esperar por *«Body Harvest»*. Tiene un tamaño enorme e incluye más de 60 vehículos diferentes, lo que le convierten en un juego mastodóntico que, aunque feo para los estándares actuales, cuenta con una jugabilidad y una atmósfera tremendas. Un clásico definitivo al que hay que jugar



Space Station Silicon Valley

Si necesitamos más pruebas de las ideas de DMA, echa un vistazo a «Space Station Silicon Valley». Un gran juego de aventuras en el que hay que resolver rompecabezas con animales robóticos. Es una yuxtaposición ingeniosa de gráficos divertidísimos y una jugabilidad tortuosa y de lo más original de Nintendo 64.



Hired Guns

DMA le dio una vuelta a lo que se había convertido en un ingrediente básico convencional de los JDR. «Hired Guns» no era el primero que nos permitía enviar a un grupo de cuatro aventureros en una misión, pero sí el primero que dejaba que cuatro jugadores se aventuraran simultáneamente en una máquina. Consumía recursos, pero la experiencia lo merecía.



(el mismo año en que se lanzó *«Lemmings»*) o *«All New World of Lemmings»*, en 1995. Aunque los numerosos añadidos, incluyendo algunas curiosas ediciones festivas en las que los personajes se disfrazaban como Santa Claus, fueron poco más que packs de niveles, en *«Lemmings 2: The Tribes»* los granujillas tuvieron la oportunidad de mostrar su talento. Estaban divididos en 12 grupos diferentes y la acción tenía lugar en niveles más grandes e incluía varios puntos de salida para los Lemmings, que también tenían una gran variedad de habilidades nuevas, desde saltar hasta volar en ala delta e incluso convertirse en un Súper Lemming. *«The Tribes»* fue recibido con críticas por la prensa y convertido a muchas máquinas, aunque sin llegar a tantas como el original de 1991.

Sin embargo, en 1995 empezó a ser patente que el interés en *«Lemmings»*, tanto por DMA como por el público, empezaba a disminuir, ya que *«All New World of Lemmings»* no logró obtener el éxito de sus predecesores. Psygnosis siguió pensando que había mucho interés en la franquicia y contrató a otros desarrolladores para que



KIRBY K.O.

Aunque al principio de su vida era un héroe de plataformas, Kirby demostró pronto que podía ser un personaje bastante versátil, tras aparecer en una gran variedad de géneros en la SNES. Por desgracia, uno de los conceptos más interesantes en los que estuvo involucrado jamás vio la luz, como nos explicó Mike.

"Hicimos este juego usando el ratón de la SNES en el que teníamos una gelatina que se estiraba y sonaba (como una goma elástica) por la pantalla. Este juego recordaba mucho al juego de Spectrum llamado *«Bugaboo La Pulga»*, pero mejorando el salto y la dirección usando el ratón. A Nintendo le gustó e incluso nos permitió utilizar la marca Kirby. El juego lo estaba programando la misma persona que realizó *«Cutiepoo»*, tras persuadir a Dave para que le diera otra oportunidad. El juego progresó lentamente y se hicieron muchos (¡muchos!) niveles, pero Tony no logró arreglar algunos problemas fundamentales en el código y, como resultado, nunca progresó como debería. Nintendo se cansó de él y como el ratón tampoco se vendía muy bien, el juego acabó K.O."

trabajasen en nuevos juegos –como *«3D Lemmings»*, *«Lemmings Paintball»* y *«The Adventures of Lomax»*– con resultados diversos. Incluso ahora estos personajillos protagonizan un juego en PlayStation 3 (de Team 17) y aunque el equipo original ya no tiene nada que ver, siguen rindiendo tributo al original de 1991.

"Era una idea sencilla y directa que era muy frustrante de jugar pero con una gratificación instantánea cuando acababas un nivel", explica Brian. "También tenía una gran rejugabilidad y horas y horas de juego. Y si te comían la moral, podías volar por los aires a los pequeños desgraciados. Era muy satisfactorio. Desde que puse los ojos en la demo, supe que iba a ser bueno."

Russell tiene un recuerdo similar de los personajes de pelo verde. "Recuerdo haberme ido de vacaciones a América justo después de que *«Lemmings»* se publicase y era genial entrar en las tiendas y ver nuestro juego, esa cosita que habíamos hecho estaba por todas partes. Me sentía genial."

Aunque en la primera mitad de los 90 DMA lanzó una buena cantidad de juegos de *«Lemmings»*, seguían teniendo tiempo para ideas originales, como *«Walker»* –en el horno desde 1989– que apareció en 1993, a pesar de ser la inspiración original de *«Lemmings»*, junto con el excelente *«Hired Guns»* y *«Unirally»* (o *«Uniracers»* como se conoció en EE.UU.), que apareció un año más tarde.

Aunque los tres títulos eran excelentes en sí mismos –*«Walker»* era un fantástico arcade en el que controlábamos un enorme robot y acabábamos con hordas de diminutos soldados e *«Hired Guns»* era una variación excelente de *«Dungeon Master»* que permitía participar al mismo tiempo hasta a cuatro jugadores– *«Unirally»* sería el siguiente éxito de DMA.



El Factor Nintendo

Publicado por Nintendo (el primer editor de DMA tras Psygnosis), el éxito de *«Lemmings»* hizo que la compañía japonesa pidiese a DMA que trabajasen en su nueva consola, Ultra 64 (o Nintendo 64 como se llamó finalmente). El acuerdo fue que DMA crearía un título exclusivo, que resultó ser el maravilloso (aunque infravalorado) *«Body Harvest»*. Por desgracia, a pesar de ser asombrosamente innovador (de hecho era un *«Grand Theft Auto»* más basado en vehículos), hubo numerosos problemas con Nintendo que provocaron que sufriese varios retrasos, publicándose finalmente tres años después de su fecha de salida prevista. El golpe final fue que Nintendo se desentendió del juego y dejó que Midway recogiera los pedazos.

"No participé directamente en *«Body Harvest»*, pero los constantes cambios de





[ZX Spectrum] *«Bugaboo La Pulga»* fue la inspiración de DMA para su juego de Kirby.

TRES A EVITAR

All New World Of Lemmings

Aunque la tercera actualización oficial de *«Lemmings»* no es un juego rematadamente malo, es la prueba definitiva de que se estaban empezando a acabar las ideas. El diseño de los niveles era peor que los títulos anteriores y las llamadas tribus eran una auténtica decepción en comparación con los ingeniosos grupos disponibles en *«Lemmings 2»*. Una lástima.

Tanktics

Aunque «Tanktics» incluye algunas ideas maravillosas, no acaban de funcionar. Parte estrategia, parte rompecabezas, parte microgestión, es una extraña mezcolanza de géneros que nos gustan porque tiene encanto. Por desgracia, ni todo el encanto del mundo pudo evitar este fracaso de 1999, lo que es una pena, pues nos encanta el concepto.

Wild Metal Country

Es difícil creer que este juego haya sido hecho por DMA Design, ya que tiene una sensación muy, digamos, ordinaria. Es indudable que ofrece buenas ideas, pero están tan bien escondidas bajo una jugabilidad mediocre que se necesita la paciencia de un santo absoluto para descubrirlas. Oh, y si aún así queremos jugarlo, que no sea la versión para Dreamcast.

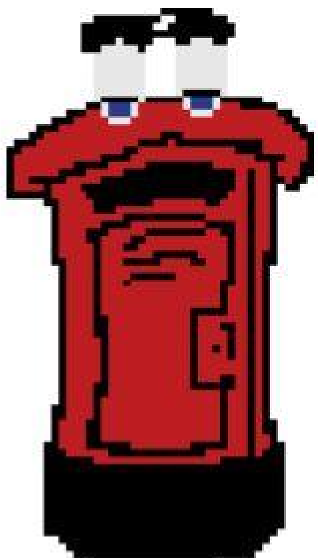
[Amiga] *«Lemmings»* fue un éxito enorme para DMA y catapultó a la empresa a la fama.

nombre podían sentirse en toda la empresa", es la respuesta diplomática de Mike acerca de la situación. "También era agotador para la gente que trabajaba en él, porque nunca se veía el final. Nintendo no parecía decidirse sobre lo que quería, o al menos eso parecía desde nuestro punto de vista".

Mike no era el único que estaba frustrado por el lento progreso de *«Body Harvest»*. "Desde fuera, parecía que teníamos un gran acuerdo con Nintendo", continúa Brian. "Iba a ser un título de lanzamiento para la máquina, luego se pospuso y después se volvió a retrasar. Era uno de esos títulos a los que se da mucho bombo para que las expectativas sean altas y en el momento en que salió, a nadie pareció importarle. Nosotros (Iguana) incluso sacamos *«Turok»* antes de lanzarse *«Body Harvest»* y empezamos un año después de que me marchase de DMA."

Curiosamente, a pesar de los lentos progresos al trabajar en la nueva máquina de Nintendo, demostró que era un kit fantástico para trabajar, para el que Brian en particular tenía muchos elogios. "Si incluimos todo el hardware de aquel período, Nintendo 64

> **"Todos conocemos bastante bien a los demás y comprendemos sus puntos fuertes"**
> RUSSELL KAY SOBRE REALTIME WORLDS



sigue siendo mi favorita. Es un hardware elegante, rápido y muy bien construido. PlayStation era una birria en comparación."

El Efecto GTA

Mientras DMA seguía trabajando en *«Body Harvest»*, su último juego, *«Grand Theft Auto»*, llegó en 1997 e inmediatamente empezó a cosechar elogios de los periodistas y notoriedad entre los no jugadores –una característica que se ha mantenido para la serie–. Lanzado originalmente para PC y luego portado a PlayStation, resultó ser un enorme éxito gracias a su naturaleza adulta –asesinatos, palizas a Hare Krishnas y robo de coches eran "hazañas" de lo más habituales– y se oyeron aullidos de protesta de periódicos como el Daily Mail que estaban indignados con el contenido de *«GTA»* a pesar de que su calificación era para mayores de 18 años.

Sin embargo, el mayor tirón de *«Grand Theft Auto»* era la enorme libertad que ofrecía, algo que compartía con *«Body Harvest»*, que se lanzó un año después, en 1998. Aunque tenía misiones que nos hacían llevar a cabo tareas infames para los malos de la ciudad, la auténtica belleza del juego es la libertad de hacer prácticamente todo lo que queramos.

Desde el *«Lemmings»* original no se había producido tanto interés comercial y de crítica por un juego de DMA (no conocemos a nadie que no tenga una copia de la versión de PlayStation), y DMA acabó por lanzar una continuación oficial en 1999 (los dos packs de añadidos de Londres son de terceros), que aportaba novedades a la jugabilidad, como la posibilidad de realizar misiones para las bandas de la ciudad, una mayor presencia policial, llevar a cabo misiones secundarias –como trabajar como taxista– y conducir trenes (solo en las versiones de PC y Dreamcast).

Además de marcar la llegada de la franquicia *«GTA»*, en 1997 también DMA

CRONOLOGÍA

1983 DAVE JONES, RUSSELL KAY Y STEVE HAMMOND SE REÚNEN HABITUALMENTE EN EL KINGSWAY AMATEUR COMPUTER CLUB DE DUNDEE.

1988 DAVE Y EL RESTO DEL EQUIPO EMPIEZAN A PENSAR EN NOMBRES PARA SU NUEVA EMPRESA. FINALMENTE ELIGEN DMA. TAMBIÉN FIRMAN UN ACUERDO DE PUBLICACIÓN CON PSYGNOSIS, CON SEDE EN LIVERPOOL.

1989 MIKE DAILLY ACABA SUS ESTUDIOS Y EMPIEZA A TRABAJAR EN DMA A JORNADA COMPLETA. DMA SE TRASLADA A SU NUEVA OFICINA.

1990 DAVE EMPIEZA A TRABAJAR EN UN NUEVO CARTUCHO DE TRUCOS DE AMIGA PARA DATEL, PERO NO LO ACABA A TIEMPO. FINALMENTE SE ARCHIVA JUNTO A LOS JUEGOS GORE Y CUTIEPOO.

1991 LEMMINGS SE LANZA ANTE LOS ELOGIOS DE LA CRÍTICA Y VENDE UNAS ASOMBROSAS 55.000 UNIDADES EL PRIMER DÍA DE LANZAMIENTO.

1993 WALKER HACE FINALMENTE SU APARICIÓN EN EL AMIGA. DAVE EMPEZÓ A TRABAJAR EN ÉL EN 1989.

1994 DMA SE SEPARA DE SU ANTERIOR COMPÑAÍA PSYGNOSIS. UNIRALLY LO LANZA NINTENDO.

1997 SE LANZA GRAND THEFT AUTO Y SE CONVIERTE INSTANTÁNEAMENTE EN UN ÉXITO GRACIAS A SU JUGABILIDAD INDEFINIDA Y LA NOTORIEDAD QUE ADQUIERE EN LA PRENSA. EL MISMO AÑO, EL PUBLISHER DEL REINO UNIDO GREMLIN INTERACTIVE COMPRA DMA.

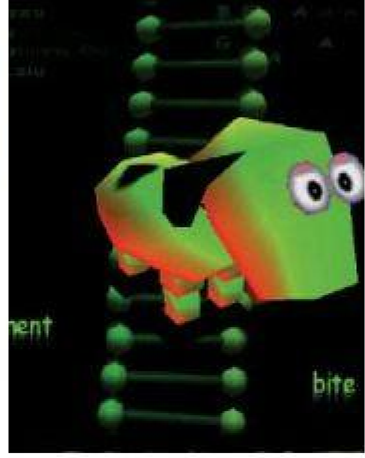
1999 INFOGRAMES ADQUIERE GREMLIN INTERACTIVE. DMA SE VENDE FINALMENTE A ROCKSTAR GAMES Y SE CONVIERTE EN ROCKSTAR NORTH.

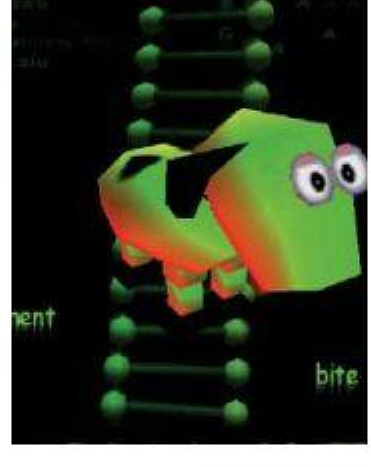
2000 DAVE JONES DEJA DMA.

2002 DAVE JONES FUNDA OFICIALMENTE REALTIME WORLDS, QUE ACTUALMENTE TIENE MÁS DE 2.000 EMPLEADOS.

2007 REALTIME WORLDS LANZA CRACKDOWN Y LOGRA VENDER MÁS DE 1,5 MILLONES DE UNIDADES EN LOS SEIS PRIMEROS MESES TRAS EL LANZAMIENTO.

[PS2] Solo Dave Jones participó en *«Grand Theft Auto III»*, pero dejó la empresa antes de que se finalizase.

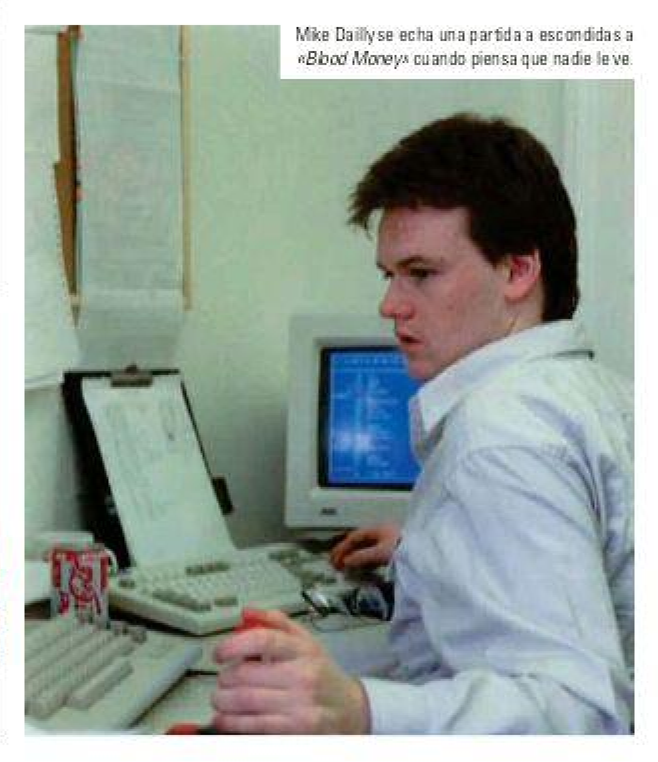








[Amiga] *«Gore»* fue uno de muchos juegos que se empezaron en DMA, pero que nunca llegaron a concluirse.



Mike Dailly se echa una partida a escondidas a *«Blood Money»* cuando piensa que nadie le ve.

fue vendida a Gremlin Interactive (conocida anteriormente como Gremlin Graphics) y Dave se convirtió en director creativo. Aunque en Gremlin estaban impresionados, la unión final no estuvo exenta de problemas.

"En Gremlin estaban impresionados con DMA porque habíamos utilizado el mismo motor gráfico –«3DMA»– en varios proyectos, incluidos *«Clan Wars»* y *«Attack»*, ambos cancelados posteriormente, *«Wild Metal Country»* y el editor de *«GTA 2»*", revela Mike. "Querían una colaboración que permitiese a ambos utilizar la misma tecnología. Los equipos de I+D de ambas empresas trabajaron muy estrechamente durante un tiempo, en el que se produjeron ayudas constantes entre ellos. Por desgracia, el jefe de I+D de Gremlin tenía una visión muy diferente de cómo debían progresar las cosas y simplemente no lo aceptó. Pensábamos que estaba loco y la colaboración se rompió de pronto. Gremlin hizo progresos en su motor 3D (que se llamó «Mr Dog», al menos durante un tiempo, después de que el equipo de Gremlin viese un concierto de Eddie Izzard en un almuerzo en DMA), y se utilizó en *«Hogs of War»*".

Pero las cosas no iban bien y Gremlin Interactive fue comprada posteriormente por Infogrames (luego Atari; luego Namco Bandai) en 1999, lo que complicó más las cosas por el hecho de que BMG Interactive (que acabaría convirtiéndose en Rockstar), que había lanzado *«GTA 1 y 2»* seguía teniendo un acuerdo en vigor con DMA, y finalmente Infogrames vendió DMA a Take-Two (la empresa matriz de Rockstar).

Tantos vaivenes corporativos y el hecho de que Russell, Mike, Steve y Brian ya habían abandonado la empresa pasaron factura a los últimos productos de DMA, como *«Tanktics»* y *«Wild Metal Country»*, que ya no tenían el lustre de anteriores juegos (aunque tenían muchas ideas decentes bien enterradas bajo la superficie). DMA empezó a conocerse como Rockstar North, y Dave se marchó mientras se estaba terminando *«GTA III»*. Huelga decir que se perdieron varios juegos durante este periodo, como conversiones para Nintendo 64 de *«Grand Theft Auto»* y *«Wild Metal Country»*, una versión de *«Unreal»* que iba a aparecer en N64 DD y el intrigante *«Attack!»*, un juego que a Mike le entristeció mucho perder.

"Era un concepto sencillo de un único personaje que actuaba como jefe y controlaba a muchos hombres de su clan en un entorno cavernícola", recuerda Mike. "La idea de pequeños personajes frente a dinosaurios hizo surgir muchos conceptos divertidos y debería haber sido sencillo que funcionase. De hecho, podría haber sido un pequeño gran juego (tanto que estoy tentado de desarrollarlo algún día), pero como sucede a veces con los conceptos sencillos, la gente intentó desarrollar nuevas características olvidándose de que el núcleo del juego estaba allí y, simplemente, hicieron un completo desastre."

La desaparición de DMA Design no implicó la del grupo. Cuando Dave abandonó Rockstar North, montó un estudio en Dundee que se convirtió en filial de Rage Software, y posteriormente en Realtime Worlds, en 2002. Aquello hacía, entonces, muy feliz a Russell. "La sensación es buena", comentaba. "Todos nos conocemos bien y entendemos los puntos fuertes y débiles de los demás. Hace que trabajar juntos sea una experiencia complementaria; siempre sabes cuándo alguien puede tensar la cuerda". Por desgracia, el primer proyecto del estudio, *«A.P.B.»*, no funcionó nada bien y Realtime Worlds cerró en 2010. ¿Qué les deparará el futuro?

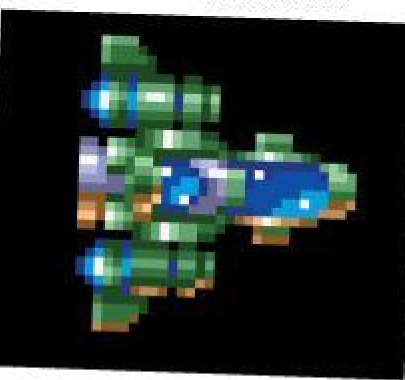
¿ORO PERDIDO?

Es raro que un estudio sea tan atrevido sobre sus juegos perdidos, pero Mike tiene tantas historias que teníamos que incluirlas. "Se puso en contacto con nosotros un artista que buscaba trabajo (un tal J. Lewis) y entonces Dave me dejó empezar un nuevo shoot'em-up con él", recuerda Mike sobre un shooter sin nombre en el que trabajó. "Se acababa de lanzar *«Battle Squadron»* y creímos que podíamos mejorarlo. Aunque lo empecé, fui apartado cuando Dave consiguió el contrato para la versión del motor de PC de *«Shadow of the Beast»*. Contactamos con otro programador, Dave Whiteman, y le dimos mi código fuente, pero los progresos eran pésimos. El colmo fue cuando tras una semana de trabajo fue a mostrar sus progresos y todo lo que había hecho era un fundido de texto en la pantalla."

Otro título prometedor era *«Clan Wars»*. "Básicamente era un castillo escocés en el estilo de *«Populous»*, pero todo en 3D", continúa Mike. Por desgracia, el juego nunca fue a ninguna parte por la falta de personal al principio, un programador jefe que se pasó un año haciendo poco menos que nada y la baja moral del equipo. Cuando se sustituyó al programador jefe se lograron progresos, pero ya era tarde, DMA había sido adquirida por Gremlin, y no estaban por financiarlo más.



El equipo de DMA tal y como eran en 1991. Según Mike, era obligatorio posar haciendo tonterías.



Nuestro agradecimiento especial a Mike Dailly por toda su ayuda y por proporcionarnos capturas de pantalla raras.


DOS
AND WILL STRIKE AT ANY
UNITY. NOT EVEN THE EARTH
ROM THEIR DEPREDATIONS!
YOU CAN'T GO THAT WAY.
YOU CAN'T GO THAT WAY.
SHORT SWORD TAKEN.
Disasters Windows
Jun 1982 <DEMOCITY> $966,959
IDLE
JUMP-O MASTER

Guía definitiva a jugar

Bajo MS-DOS funcionaban la mayoría de los juegos aparecidos en el mundo de PC desde 1981 hasta que fue suplantado por Microsoft Windows 95 hacia finales de los 90. Esta transición no supuso la muerte de la plataforma, como sucedió con otras muchas, sino que los juegos de PC siguen acompañándonos de otra manera. Descubre todo lo que necesitas saber para ser un maestro de DOS

El PC con MS-DOS es una plataforma retro a la que no se le presta el respeto que merece. En primer lugar, nunca tuvo una triste despedida porque, hacia el final de la era clásica de DOS, los jugadores de PC jugaban a una combinación de juegos de DOS y Windows. Esta transición suave parece haber eliminado la típica sensación de nostalgia que inspira una plataforma antigua. En segundo lugar, el éxito del PC no se basó en el apego emocional, porque los PC no eran máquinas bonitas, sino herramientas de trabajo. Los PC también carecían de una imagen que obsesionase a los jugadores, ya que muchos fabricantes crearon modelos diferentes. En tercer lugar, gracias a la compatibilidad, nadie se molestaba en conservar su antiguo PC cuando compraba uno nuevo. La falta de esos condicionantes emocionales ha provocado que el PC clásico sea una plataforma retro que se tiende a olvidar.

También es una lástima, porque es de los mejores formatos para interesarse. Tiene un carácter único por sí mismo y cuenta con miles de juegos excelentes. También tuvo una durabilidad inigualable en comparación con otras plataformas retro, y las distintas épocas se combinan para hacer que parezcan dos o tres plataformas diferentes en una sola.

Pero, para comprender los juegos de PC, hay que empezar por el principio…

Un poco de Historia

Hasta comienzos de los 80, la mayoría de los dispositivos informáticos que tenía la gente eran únicamente las consolas de juegos, lo que no es de extrañar, porque los ordenadores de aquel tiempo eran enormes, caros y, francamente, un poco aburridos. Las instituciones, como los bancos, eran los clientes habituales de los ordenadores, que se ubicaban en habitaciones refrigeradas construidas a propósito. Todo esto empezó a cambiar cuando compañías como Commodore y Apple decidieron que todos podrían usar ordenadores en la oficina o en casa.

Esta nueva tendencia no pasó desapercibida para IBM, y se tomó la decisión de que creara su propio ordenador personal. Seguidamente, en el plazo de aproximadamente un año el IBM PC era una realidad; un plazo corto para cualquiera y muchísimo más para un mastodonte como IBM. Lo consiguieron porque se abstuvieron de realizar el procedimiento de diseño típico de cualquier proyecto nuevo importante, y en lugar de eso crearon la máquina a partir de componentes comerciales listos para usar. Una decisión que tendría consecuencias inesperadas.

El IBM PC se lanzó en 1981. Costaba un par de miles de euros, con monitor, y era un poco más caro que algunos de los ordenadores personales de aquel tiempo, pero considerablemente más barato que los sistemas mini y mainframe que componían el negocio principal de IBM hasta entonces. El modelo básico tenía 64 KB de RAM, una CPU a 4,77 MHz y una unidad de disco flexible. El sistema operativo era el Microsoft DOS que funcionaba por comandos. Esto sucedía antes de que Commodore Amiga y Apple Macintosh convirtieran en estándar las interfaces gráficas manejadas con ratón.

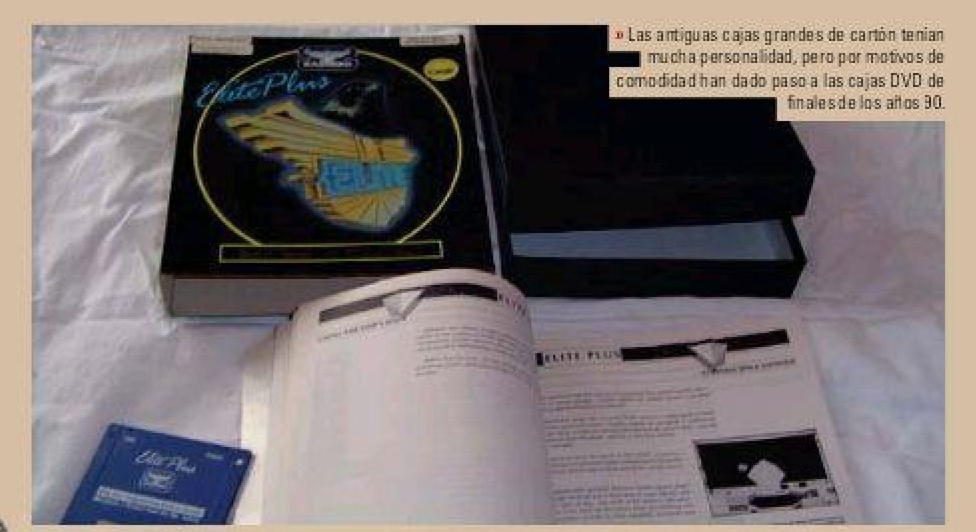
Sin duda alguna, en 1982 los jefazos de IBM pensaban que si se iba a producir un cambio en la forma en que la gente usaba los ordenadores, al menos ahora IBM tenía una apuesta firme para



LA TERRIBLE LÍNEA DE COMANDO

En los primeros días, los juegos se cargaban metiendo un disco en la unidad y arrancando el sistema. Cuando se extendieron los discos duros, los usuarios tuvieron que acostumbrarse a utilizar la línea de comandos. Ahora incluso hay gente a la que le desagrada la idea de probar juegos de DOS porque su SO basado en comandos intimida. En la práctica no es para tanto. Si escribimos "dir" obtenemos una lista de los archivos que hay en el disco. Con "cd" seguido por el nombre de un directorio, entramos en él. Los programas que se pueden ejecutar tienen la extensión .bat, .exe o .com. Sencillo, ¿no?

cuando llegara el momento. Entonces sucedió algo que pilló desprevenida a IBM: una empresa llamada Columbia Data Products creó el primer ordenador compatible con el IBM PC, el MPC 1600. Esto había sido posible por el hecho de que el PC de IBM se había fabricado a partir de componentes disponibles fácilmente para acelerar el proceso de diseño. Para empeorar las cosas para IBM, el MPC 1600 era más barato y tenía unas especificaciones ligeramente superiores a las del IBM PC original. Más adelante ese año, Compaq anunció un ordenador portátil compatible con IBM PC. Posteriormente, otros fabricantes empezaron a crear sus propios clónicos y el término PC pasaría a referirse a los ordenadores compatibles con el IBM PC en lugar de su significado general de cualquier ordenador personal.


» Las antiguas cajas grandes de cartón tenían mucha personalidad, pero por motivos de comodidad han dado paso a las cajas DVD de finales de los años 90.

Primeros juegos en PC

Como equipo de juegos, las capacidades del IBM PC original eran regulares y era más caro que un ordenador doméstico. Este hecho destaca un punto importante sobre los primeros años de los juegos de PC: debido a su coste, se compraban para cosas serias y los juegos eran poco más que una novedad en lo que era, de hecho, un ordenador para la empresa.

Muchos de los primeros juegos eran conversiones de otros sistemas, producidos como actividad suplementaria de las compañías. El hecho de que los dueños de un PC solían ser adultos, unido a las limitaciones en lo referente a gráficos rápidos y coloristas, se combinaron para atraer a una clase de juegos más serios, como los de estrategia, aventura y simulación. Sierra Online, creadores de aventuras gráficas muy bien consideradas, se convirtió en uno de los primeros valedores de la plataforma gracias a la propia IBM. IBM le encargó a Sierra que crease un título de lanzamiento para su ordenador doméstico IBM PC Jr. El juego de lanzamiento fue *«King's Quest»*, y aunque el PC Jr no triunfó, *«King's Quest»* sí que fue un éxito cuando estuvo disponible para el IBM PC estándar, entre otras plataformas.

Strategic Simulations Inc fue una de las compañías que apoyaron al PC desde el principio, pero su fundador Joel Billings nos comentó que a él no le gustaban especialmente los primeros PC. "Recuerdo que el primer IBM PC nos resultaba muy inadecuado y difícil para trabajar con él. Conociendo la capacidad y el éxito de IBM, sabía que al final lo mejorarían. Teníamos claro que queríamos tener juegos que funcionasen en él. En SSI queríamos apoyar al PC porque deseábamos apoyar a todos los ordenadores personales que tuviesen una base instalada importante."

Aunque los shoot'em-up nunca fueron relevantes para el PC entonces, se hicieron algunas conversiones de recreativas de gran calidad. En 1983, Atarisoft hizo conversiones como *«Defender»*, *«Battlezone»* y *«Dig Dug»*, mientras que Brøderbund aportó una muy buena conversión de *«Star Wars»*.

La Era 286

A mediados de los 80, el mercado de los PC empezó a remontar el vuelo gracias a los clónicos baratos de compañías como Tandy y Compaq. Aunque IBM había perdido el control de la plataforma, siguió introduciendo mejoras que se convertirían en ampliaciones oficiales del estándar. En 1984 presentó dos mejoras importantes, que fueron el IBM PC/AT y el sistema de gráficos EGA. La arquitectura AT estaba basada en el procesador Intel 80286, que era notablemente más rápido. Como los números de modelo de los procesadores Intel eran larguísimos, la mayoría de la prensa se refería a la CPU y a la clase



SONIDO TOTAL

CADA IBM PC COMPATIBLE tiene un generador de sonido que puede reproducir una nota con distintos tonos a través de un altavoz integrado en la carcasa, pero los propietarios de PC anhelaban algo mejor. Compañías como Covox, Creative Labs y Ad Lib empezaron a ofrecer tarjetas de sonido que dieron lugar a estándares que competían entre sí. Como esos añadidos no formaban parte de la especificación original del IBM PC, cada juego tenía que ofrecer compatibilidad con cada modelo. Para aumentar su valor y ahorrar ranuras de expansión, la mayoría incluían un puerto de juegos de PC estándar para un joystick.

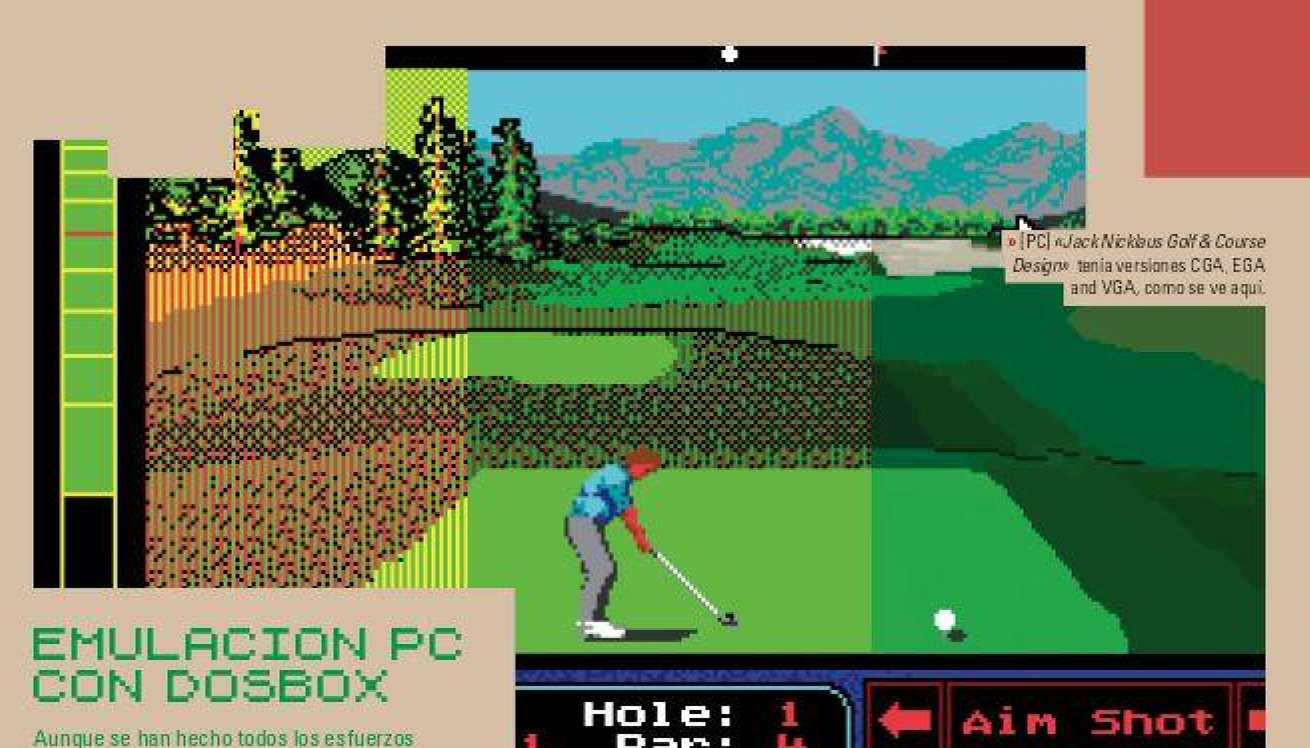
Sound Blaster

La Creative Labs Sound Blaster se convirtió en la tarjeta más popular, y la mayoría de las tarjetas ofrecían compatibilidad con ella. La primera Sound Blaster ofrecía un sintetizador musical de 11 voces, además de reproducción de audio digital y compatibilidad completa con Ad Lib. Los modelos posteriores introdujeron sonido de 16 bit y mejores capacidades musicales.

Gravis Ultrasound

Considerada por muchos como una de las mejores tarjetas de sonido de DOS, la Gravis Ultrasound se presentó en 1992. Desde el principio tenía un sintetizador musical de tabla de ondas de alta calidad que cargaba los instrumentos en la tarjeta a medida que se necesitaban desde el disco. Aunque su compatibilidad con Sound Blaster no era excelente, fue un gran éxito entre los consumidores y los desarrolladores y se utilizó con profusión hasta el final de la era del DOS.





» [PC] *«Jack Nicklaus Golf & Course Design»* tenía versiones CGA, EGA and VGA, como se ve aquí.



» [PC] *«Abuse»* (1996). El control con ratón, la iluminación en tiempo real y la masacre constante eran sus atractivos.



» [PC] *«Dig Dug»* (1983), una conversión Atarisoft de una recreativa de Namco.

EMULACION PC CON DOSBOX

Aunque se han hecho todos los esfuerzos para mantener la compatibilidad con anteriores versiones en el diseño del PC, los más de 25 años de desarrollo han pasado factura. Los PC modernos suelen funcionar demasiado rápido para algunos juegos antiguos y las tarjetas de sonido antiguas no funcionan en el hardware moderno. Además, las versiones modernas de Windows no permiten al software antiguo acceder libremente a todo el hardware. Por suerte, existe un emulador de PC antiguos muy bueno llamado DOSBox (**www.dosbox.com**). La naturaleza basada en comandos del programa añade un poco de complejidad a la carga de los juegos, pero merece la pena perseverar. También incluye una importantísima función para ralentizar el emulador para los juegos que son sensibles a la velocidad de ejecución. DOSBox ofrece una emulación precisa y flexible. Sólo hay que recordar que la combinación Ctrl-F10 libera el ratón.

"Cada generacion revelaba a los desarrolladores su fracaso al no anticipar un PC nuevo y mas rapido"

del equipo simplemente como "286". El software de estos nuevos desarrollos era compatible en gran medida con la especificación del PC original, y esta práctica de rigurosa compatibilidad con las versiones anteriores se convertiría en una piedra angular del PC hasta hoy.

Un inconveniente que surgió con la segunda generación de PC fue que muchos juegos antiguos funcionaban demasiado rápido. Algunos fabricantes de PC intentaron solucionar esto añadiendo un botón "turbo" en el frontal de la caja del ordenador. En realidad, la etiqueta inducía a error, ya que la función del botón de turbo era ralentizarlo. Es un problema que persiguió al PC a lo largo de toda la época del DOS, ya que cada generación de PC revelaba a los desarrolladores de software que habían fracasado al no anticiparse a una generación nueva y más rápida.



» [PC] Ambientado en el universo *«BattleTech»*, *«MechWarrior 2»* (1995) era un juego de acción que requería algo de reflexión.

Había gamepads, pero la mayoría de los joysticks de PC eran analógicos, que son más adecuados para controlar simuladores. Aquí también asomaba la cabeza el problema de la velocidad, ya que la compatibilidad con el joystick sufría de problemas de calibración en ordenadores más rápidos. Para resolverlo, muchos juegos ofrecían una función de calibración y la mayoría de los mejores joysticks incorporaban controles de equilibrado por la misma razón. Como no todos los propietarios de PC tenían un joystick –ni siquiera un puerto de joystick, en realidad– prácticamente todos los juegos se podían jugar con el teclado, especialmente con los cursores.

El PC no era famoso por sus juegos de plataformas y aunque el hardware del PC no era apropiado, existían algunos interesantes. Comercializados como shareware, *«Duke Nukem»* y *«Commander Keen»* eran las franquicias más famosas de este género. *«Commander Keen»* fue programado por la leyenda de la programación John Carmack y llegó a ser un éxito para Apogee, aunque al principio apareció como un clon de *«Super Mario Bros 3»*. Softdisk, la compañía que más tarde se convertiría en Apogee y luego en 3D Realms, le presentó la demo a Nintendo. Los ejecutivos de Nintendo quedaron impresionados por los logros técnicos de Carmack, pero la compañía seguía sin estar interesada en entrar en el mercado de los juegos de PC. Sin embargo, nada se desperdició, ya que Carmack y compañía reutilizaron el motor para *«Commander Keen»*.

Una ventaja que tenía el PC sobre sus rivales era el hecho de ser tan flexible, y un enorme sector de fabricantes de componentes y montadores de equipos surgió alrededor. Hasta los usuarios llegarían a participar en ello, bien montando desde cero su equipo o personalizando uno. La desventaja era que los desarrolladores de juegos no podían probar todas las posibles combinaciones de hardware y por eso a veces se producían incompatibilidades.

En la época en que los 286 eran lo más común, la mayoría de los PC incluían una unidad de disco duro, que era un requisito de la mayoría de juegos. Naturalmente, eso aumentaba un poco el coste del ordenador, pero merecía la pena la comodidad y la velocidad mejorada. También fue en aquel momento cuando los PC empezaron a venderse con Microsoft Windows instalado como estándar, para ofrecer al usuario una forma gráfica de gestionar los archivos y ejecutar los juegos. Unos pocos juegos podían aprovechar las primeras versiones de Windows, pero hasta que Windows 95 y las máquinas de la clase Pentium fueron lo más común, la mayoría eran juegos de DOS puros que simplemente funcionaban bajo Windows.

OCHO JUEGOS TOTALES EN DOS



KING'S QUEST: QUEST FOR THE CROWN

» **Fecha de lanzamiento:** 1985
» **Compañía:** Sierra
» **Desarrollador:** Interno
» **Del mismo desarrollador:** *Leisure Suit Larry* (1987)

■ *«King's Quest»* modernizó las aventuras combinando gráficos en tiempo real con la entrada de texto. Su éxito marcó la pauta para otros muchas aventuras de Sierra como las series *«Space Quest»*, *«Police Quest»* y *«Leisure Suit Larry»* así como para el género. La base de PC en continuo crecimiento proporcionaba un mercado preparado para juegos de alta calidad que requerían un poco de reflexión. Se lograban conseguir 16 colores en pantalla con una tarjeta CGA y un monitor adecuado.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

» **Fecha de lanzamiento:** 1990
» **Compañía:** Lucasfilm Games
» **Desarrollador:** Interno
» **Del mismo desarrollador:** *Maniac Mansion: Day Of The Tentacle* (1993)

■ Había otros juegos que habían empleado las situaciones cómicas, pero *«The Secret of Monkey Island»* era divertidísima y marcó la pauta para las que vinieron después. El uso de referencias anacrónicas se unía al humor, y aparte de las bromas, la accesibilidad era un factor impulsor detrás del diseño que acabó por completo con la entrada de texto manual. El personaje del jugador no podía morir y varios rompecabezas se podían resolver simultáneamente, lo que reducía la frustración que en ocasiones estropeaba las aventuras.





WING COMMANDER

» **Fecha de lanzamiento:** 1990
» **Compañía:** Origin Systems
» **Desarrollador:** Interno
» **Del mismo desarrollador:** *System Shock* (1994)

■ Este shooter espacial subió el listón de la atmósfera cinemática y la narrativa dentro de un juego de acción. Intentaba recrear la atmósfera de películas épicas del espacio como "La Guerra de las Galaxias", metiendo al jugador en el fragor de la acción. La sensación cinemática se extendía a la banda sonora y a las escenas animadas que desarrollaban la historia. Los requisitos de hardware eran enormes en el lanzamiento, y fue uno de los primeros juegos que harían que la gente mejorase su hardware para jugarlo.

WOLFENSTEIN 3D

» **Fecha de lanzamiento:** 1992
» **Compañía:** Apogee Software
» **Desarrollador:** id Software
» **Del mismo desarrollador:** *Crystal Caves* (1991)

■ *«Wolfenstein 3D»* fue el juego que marcó el punto de partida de la locura por los FPS en el PC. *«Wolfenstein 3D»* marcó el camino para los juegos que le seguirían y lo hizo de forma brillante. John Carmack hizo lo que mejor sabe hacer al crear un motor de juego que es rápido y con un aspecto muy logrado. En el juego, el jugador se desplaza nivel tras nivel despachando a soldados nazis con una gran variedad de armas que se consiguen a medida que el jugador progresa. Un título de referencia en cualquier caso.



La Era 386

En 1986, fue Compaq y no IBM quien presentó el primer PC basado en el procesador Intel 80386. Poco después, IBM hizo lo mismo. Los primeros equipos 386 ofrecían un aumento de la velocidad enorme, aunque por el elevado coste de los primeros modelos no se consideraron como una máquina de nivel básico hasta comienzos de los 90.

En menos de una década, el PC se había convertido en una de las plataformas más importantes, lo que supuso un cambio desde los primeros días en los que los propietarios de PC tenían que hacerse con conversiones de las otras máquinas. A medida que los PC empezaron a dominar la gama alta y las consolas coparon los títulos de acción y el mercado joven, en los 90 se produjo un declive de los ordenadores domésticos tradicionales.

Juegos como *«Wolfenstein 3D»* (1992) y *«The Secret of Monkey Island»* (1990) fueron títulos de PC que se convirtieron a otras plataformas. El juego de estrategia en tiempo real *«Dune II»* (1992) es un buen ejemplo de un juego de PC que acabó siendo adaptado para otras plataformas. Otro aspecto significativo de juegos como esos es que se basaban en una clara separación entre el motor del juego y el contenido. Muchos éxitos del PC se parecen a aplicaciones como los navegadores web en que los juegos más recientes son versiones mejoradas de los juegos antiguos. Por esta razón, puede ser difícil para un jugador apreciar en su plenitud algo como «Dune II» o «Doom», ya que existen juegos modernos similares pero muy mejorados.

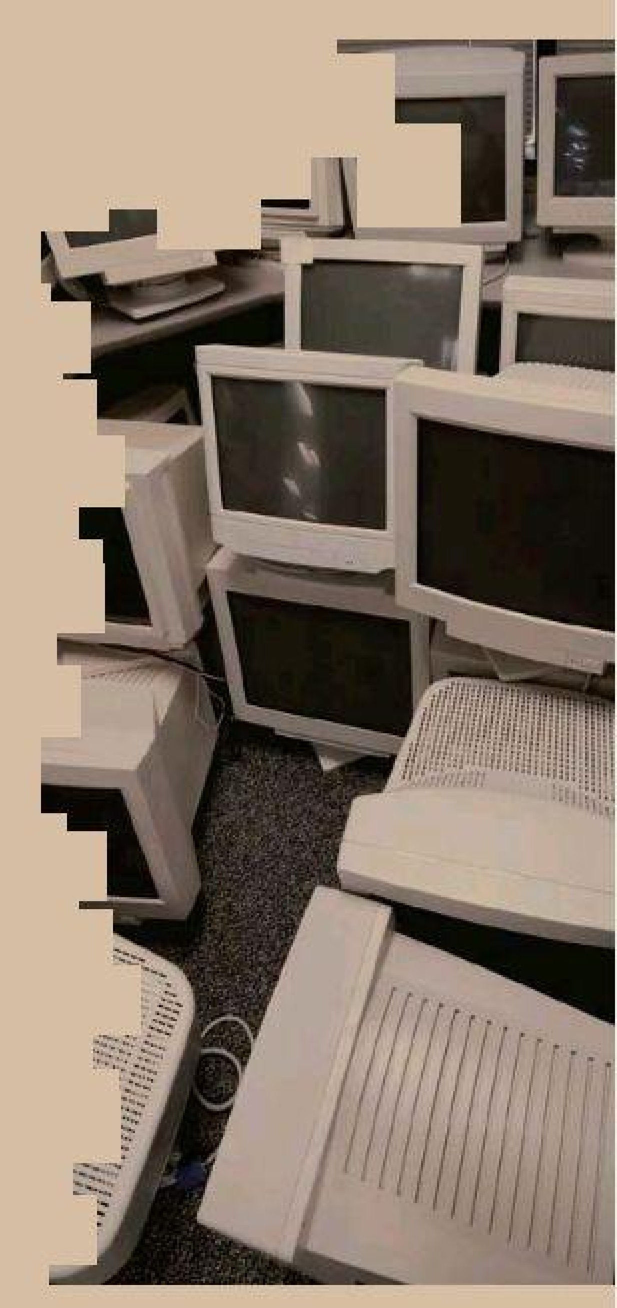
IBM introdujo el estándar de los gráficos VGA en 1987, y al final de la década, un PC 386 con gráficos VGA y una tarjeta de sonido era la mejor plataforma que se podía comprar para los jugadores que disfrutaban de un estilo de juego más serio. De la misma forma que la revolución de la alta fidelidad de los 70 creó la demanda de grabaciones musicales técnicamente más avanzadas, los jugadores de PC que habían invertido dinero en un equipo de juegos de gama alta sacaban el máximo partido a su hardware. «Wing Commander» (1990) es un ejemplo consumado de juego que ofrecía una experiencia cinemática para la gente que estaba dispuesta a pagar por una máquina de alto nivel. Otra mejora fue el paso de los disquetes al CD-ROM.

» [PC] Versiones CGA, EGA y VGA del *«688 Attack Sub»* de Electronic Arts.



El 486, el Pentium y el fin de los juegos en DOS

En 1989, Intel presentó el i486, y pasaron años hasta que los PC que lo usaban fueran mayoría. Llegados a este punto, hay que observar que Intel había dejado de usar números para designar a los chips; otros fabricantes hacían clones competitivos de los chips de Intel, que había descubierto que no podía proteger legalmente un número como marca registrada. Éste es el motivo de que al sucesor del 486 se le llamase Pentium.





DUNE II

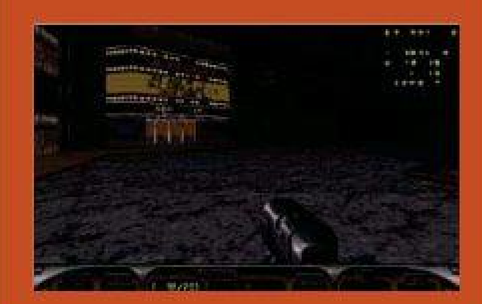
» **Fecha de lanzamiento:** 1992
» **Compañía:** Westwood Studios
» **Desarrollador:** Interno
» **Del mismo desarrollador:** *Eye Of The Beholder* (1990)

■ Prácticamente todos los juegos de estrategia en tiempo real que le siguieron le deben algo a *«Dune II»*, incluyendo el mismísimo *«Command & Conquer»* de Westwood. Definió mecanismos como la recogida de recursos, la niebla de guerra, los árboles tecnológicos y el control de unidades. También es responsable de atraer a jugadores que no eran fans de la estrategia. La victoria tras horas de lucha y mirar por la ventana para darnos cuenta de que estaba amaneciendo eran hechos que se producían a menudo gracias a este pionero.

DUKE NUKEM 3D

» **Fecha de lanzamiento:** 1996
» **Compañía:** Apogee Software
» **Desarrollador:** 3D Realms
» **Del mismo desarrollador:** *Terminal Velocity* (1995)

■ Como *«Wolfenstein 3D»*, *«Duke Nukem 3D»* fue la aportación como first-person shooter a una franquicia de PC en 2D. Mientras los juegos de id Software se concentraban en la jugabilidad pura y dura, *«Duke Nukem 3D»* conservaba parte de la complejidad de la primera generación de juegos con transportadores, jetpacs, bombas activadas y entornos realistas. Esos factores lograron que *«Duke Nukem 3D»* siguiese siendo competitivo contra juegos como *«Quake»*, que tenían un motor más avanzado. Larga vida al rey.





FALLOUT

» **Fecha de lanzamiento:** 1997
» **Compañía:** Interplay
» **Desarrollador:** Black Isle Studios
» **Del mismo desarrollador:** *Star Trek: 25th Anniversary* (1992)

■ El JDR isométrico *«Fallout»* es conocido por su ambientación post apocalíptica, humor negro y tramas argumentales ramificadas. Al jugador se le ofrece una cantidad de libertad poco habitual para realizar elecciones morales. ¿Haremos lo correcto o elegiremos el camino fácil? ¿Somos unos timadores persuasivos o la violencia es la ruta más rápida por la vida? El combate basado en turnos añade un elemento estratégico a un juego que es en igual medida aventura y JDR. Una experiencia realmente excelente que todo el mundo debería jugar.

GRAND THEFT AUTO

» **Fecha de lanzamiento:** 1997
» **Compañía:** Rockstar Games
» **Desarrollador:** DMA Design
» **Del mismo desarrollador:** *Lemmings* (1991)

■ *«Grand Theft Auto»* fue uno de los últimos lanzamientos importantes compatibles con DOS e incluso utilizaba la aceleración 3D para los propietarios de tarjetas 3DFX. El secreto de su éxito es que combina montones de elementos diferentes, pero lo hace muy bien. Por ejemplo, básicamente es un juego en 2D pero utiliza gráficos en 3D. De la misma manera, el juego al principio parece de la vieja escuela, dado el complejo entorno y la jugabilidad emergente. Un poco de controversia no hace daño a nadie, por supuesto.



Merece la pena indicar que el ritmo de desarrollo del hardware para PC siempre ha sido constante. Una cosa era cierta: si los usuarios estaban dispuestos a seguir comprando ordenadores más rápidos y más potentes, los desarrolladores estarían dispuestos a producir juegos que aprovechasen al máximo esas máquinas. La potencia de proceso adicional influyó en dos áreas: multimedia y gráficos en 3D en tiempo real. Juegos como *«Command & Conquer»* (1995) utilizaban multimedia para escenas que presentaban la historia con actores reales.

Sin embargo, fue el éxito de juegos como *«Doom»* (1993) lo que produjo el mayor cambio en los juegos desde el inicio de la revolución de los ordenadores personales: el paso al 3D. La mayoría de los fabricantes de tarjetas gráficas hicieron sus propias ampliaciones al estándar VGA básico, y se denominaron de forma colectiva como SVGA. Algunos juegos empezaron a ofrecer modos de juego en alta definición, aunque la compatibilidad fuese a veces difícil, ya que como sucedía con las tarjetas de sonido, no había un único estándar. La compatibilidad SVGA mejoró el aspecto de los juegos y ofreció importantes ventajas a juegos como *«Warcraft II»* (1995) o *«Fallout»* (1997). Juegos como este habían sido menos divertidos de jugar en las consolas debido a la falta de ratón, gráficos más sencillos y una unidad de disco duro.

Un inconveniente de la época final de los juegos de DOS era que, como las capacidades seguían mejorando, el coste subió sustancialmente. En los comienzos del PC, los programadores "de garaje" eran capaces de crear y vender juegos, pero en la época en que la mayoría de los PC tenían procesadores Pentium, era necesario reunir equipos enormes de diseñadores, actores, directores, músicos y mucha más gente para hacer juegos que costaban millones de euros. Esto implicaba que ya no podían permitirse riesgos, lo que dio lugar a una homogenización. Cuando un juego era un éxito estaba claro que le seguirían un montón de juegos similares.

En el momento en que los Pentium fueron lo más común, casi todos los usuarios ejecutaban una combinación de software de Windows y DOS. Juegos como *«Fallout»* y *«Grand Theft Auto»* incluían versiones de DOS y Windows en el mismo disco. Pero como decíamos, a diferencia de otros casos de plataformas retro, ésta no tuvo un final triste. Los juegos de DOS y Windows siguieron conviviendo varios años y mejorando. Por eso, la próxima vez que nos quedemos maravillados ante el último superventas de PC, debemos recordar que el primer PC sólo podía gestionar cuatro colores a la vez y que distaba mucho de ser el mejor en lo que a juegos se refiere.

ESTANDARES GRAFICOS

CGA (COLOR GRAPHICS ADAPTOR – 1981)



CGA fue el primer intento de IBM de establecer un estándar de gráficos a color. Como no estaba diseñado pensando en los juegos, le faltaban prestaciones como los sprites o el desplazamiento suave. El modo de juego más común consistía en 320x200 píxeles y una paleta fija de cian y magenta o azul o rojo, verde y amarillo más otro color definible. Para bien o para mal, esas limitaciones les otorgaban a los gráficos CGA una apariencia que era reconocible al instante.

EGA (ENHANCED GRAPHICS ADAPTOR – 1984)

Las cosas empezaron a animarse para los jugadores de PC cuando IBM presentó el estándar EGA. EGA permitía un total de 16 colores en pantalla de una paleta de 64; una mejora sobre CGA pero aún con un aspecto ligeramente chillón. El modo de juego más común tenía 320x200 píxeles, aunque había algunas resoluciones superiores. EGA era totalmente compatible con CGA.



VGA (VIRTUAL GRAPHICS ADAPTOR – 1987)



CGA era chillón y EGA era decente, pero con la presentación de VGA, los IBM PC compatibles empezaron a adelantarse a las demás plataformas. Al igual que CGA y EGA, la configuración era sencilla, ya que no había sprites elaborados ni otras artimañas de plataformas competidoras como las de Commodore o Atari. El atractivo de VGA reside en las excelentes especificaciones de su modo de 256 colores que tenía acceso a una paleta de 262.144 colores. VGA era compatible con CGA y EGA.

Shenmue



Ha batido récords mundiales, es técnicamente sorprendente (pero muy caro) y aún está por terminar. Entonces, ¿por qué Shenmue sigue contando con tantos seguidores?

LAS CLAVES

» **COMPAÑÍA:** SEGA
» **DESARROLLADOR:** SEGA-AM2
» **PLATAFORMA:** DREAMCAST
» **FECHA DE LANZAMIENTO:** 1999
» **GÉNERO:** ADVENTURE
» **¿CUÁNTO PUEDE COSTAR?:** 18€

En la historia de los videojuegos hay títulos que no solo han marcado un antes y un después dentro de la industria, sino que también han representado un hito memorable de progreso en cuanto a jugabilidad y profundidad. Y de estos títulos, pocos se han topado con tantas dificultades o han sido tan apreciados por sus fans como *«Shenmue»*. Durante su desarrollo, la serie ha sobrevivido a dos consolas, ha alcanzado precios desorbitantes y ha creado una base de fans que ha perdurado más de una década.

Como muchos fans de *«Shenmue»* ya saben, los comienzos de la serie están arraigados en otra saga de SEGA-AM2, como una expansión en formato juego de rol del universo *«Virtua Fighter»* de SEGA Saturn. Unos inicios que influyeron no solo en el diseño de los personajes sino también en el código fuente; como la idea original de Yu Suzuki (incluso para el último juego) o el hecho de identificar al personaje de Ryo como "AKIR", una abreviatura de Akira. Aunque resulta difícil saber con exactitud cuándo dejó el juego estos humildes comienzos, parece que ocurrió en las últimas etapas del desarrollo del proyecto para Saturn (que duró dos años) o al comienzo del diseño para Dreamcast. De hecho, es difícil reprimir una sonrisa cuando se comparan las primeras imágenes del personaje que más tarde se convertiría en Ryo con las de Akira en *«Virtua Fighter 2»*. Incluso en el vídeo de desarrollo de la versión de Saturn (que se incluyó en *«Shenmue II»* para Dreamcast), las semejanzas con Akira resultan obvias.

Pese al gran progreso realizado durante este margen de dos años, las señales de advertencia para Saturn empezaron a ser evidentes a medida que las ventas en EE.UU. se quedaban rezagadas, los desarrolladores se volvían locos tratando de configurar el hardware del sistema y el apoyo de SEGA of America comenzaba a decaer. El proyecto para la versión de Saturn se detuvo; era evidente que si la saga *«Shenmue»* quería seguir, tendría que cambiar de consola, y SEGA tenía a una candidata en mente para tomar el relevo.

Y, de esta manera, dio comienzo "Project Berkley", el nombre en clave utilizado durante las primeras etapas de desarrollo de *«Shenmue»* en Dreamcast que, por aquel entonces, aún no había salido. Todavía es posible encontrar por Internet vídeos sobre las demos de este "Project Berkley". Y, al ver la fecha en la que salieron estas demos, es evidente que *«Shenmue»* era uno de los primeros juegos que empezaron a desarrollarse para Dreamcast. El apodo de "Project Berkley" se mantuvo un tiempo, lo bastante para aparecer en el disco de avance incluido en la versión japonesa de *«Virtua Fighter 3tb»*. Dicho disco fue el primer atisbo del proyecto de AM2.

Aunque es muy tentador achacar el gran coste del desarrollo de *«Shenmue»* a las dificultades encontradas durante la época de Saturn y al cambio de una consola a otra, no sería del todo justo. Independientemente del cambio realizado a una consola más sencilla de programar, el proyecto *«Shenmue»* aún debía enfrentarse a varios obstáculos. El coste de la mano de obra y la organización para crear el juego fueron descomunales. De hecho, cuando le preguntamos al programador de sistemas Tak Hirai acerca de su papel en el desarrollo de *«Shenmue»* para Dreamcast, replicó: "Fui responsable de gestionar un equipo de 87 programadores. También evalué el comportamiento global de todo el juego. Dirigir un equipo tan grande fue una pesadilla, ya que para hablar con todos ellos tenía que invertir más de 14 horas y media al día. Y eso solo dedicando a cada uno diez minutos".

En lo que respecta a su propia labor de programación, afirma: "Estuve a cargo no solo de diseñar el entorno de codificación, sino también de codificar la arquitectura de procesamiento fundamental para facilitar el trabajo a los programadores. Además, me ocupé del sistema de caracteres, del sistema de renderizado, del motor de iluminación y de optimizar el rendimiento de estos sistemas. También tuve que trabajar con el ensamblador SH4 (un lenguaje de programación) de Dreamcast para reajustar el rendimiento. En mi tiempo libre me encargué de los códigos empleados en las escenas cinemáticas, como la simulación de física de los cables del teléfono, las cadenas de las esposas en el segundo capítulo y de los efectos de las luces de los coches. Y, por último, diseñé unos 200 archivos fuente de los más de 300 que había".

Lo que resulta increíble es que el proyecto consiguiese llegar a su fin. Aunque es posible señalar otros juegos lanzados en la misma época con una magnitud similar, no existe ningún otro título que haya alcanzado el mismo nivel en términos de diseño. Con un equipo de esas proporciones, y ante la perspectiva de tener que trabajar



Protagonistas

Los personajes de la aventura de Ryo por las calles de Yokosuka

Nozomi Harasaki

Nozomi es una amiga de la infancia de Ryo y su principal interés amoroso en el juego, aunque a veces también haga de damisela en apuros. Decide quedarse en Japón cuando sus padres se mudan a Canadá, y es posible encontrarla trabajando en la floristería de su abuela. Es el personaje que más conversaciones telefónicas tiene de todo el juego.





Masayuki Fukuhara

Fuku-san es un antiguo estudiante de Iwao Hazuki, y ha vivido en la residencia de Hazuki desde su más tierna infancia. A veces se muestra torpe e incompetente, haciendo el papel de secundario cómico. A pesar de sus meteduras de pata, que complican un poco la vida a Ryo, es leal a nuestro protagonista, y Ryo le considera como un hermano.

Gui Zhang Chen

Gui Zhang es el hijo y estudiante del comerciante de antigüedades y maestro de artes marciales Chen. Aunque los dos tienen un comienzo ajetreado, Ryo y Gui Zhang acaban forjando una amistad poco convencional. Dicha amistad representa la relación más firme que puedes encontrar en el primer juego.





Mark Kimberly

Mark es un compañero de trabajo de Ryo en el puerto, y el responsable de su formación como conductor de carretillas. Ha llegado al puerto para buscar pistas sobre el destino de su hermano desaparecido, lo que conducirá a algunas escenas emotivas con Ryo. Aunque se le suele pasar por alto, el disco tres no sería lo mismo sin él.

Lan Di

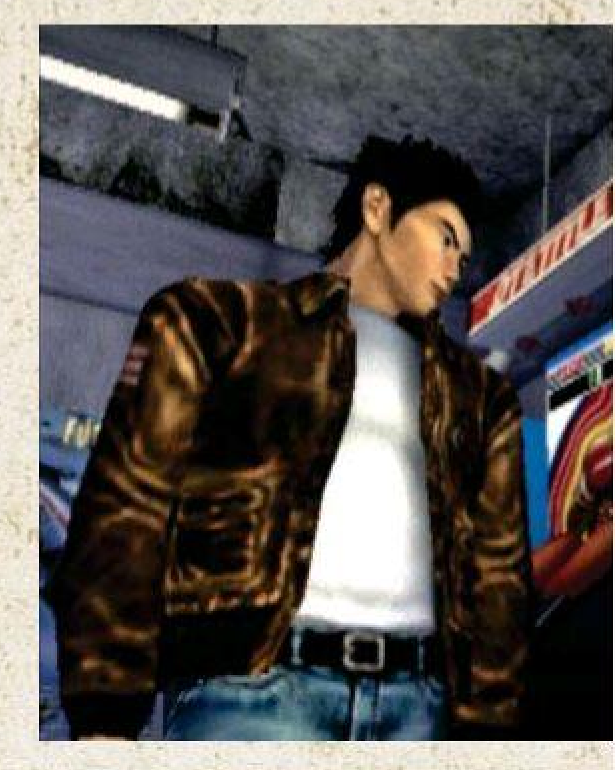
Lan Di, el antagonista de la saga, es el hombre responsable de la muerte de Iwao Hazuki y el objetivo de la búsqueda de venganza de Ryo. Durante el primer juego de la serie, actúa como un personaje misterioso. Poco se sabe de él aparte de su conexión con Chi You Men, su pasión por los espejos y su aparente nivel de brutalidad.



también en proyectos más pequeños, el desarrollo precisó de una organización descomunal, no solo de los empleados de la compañía, sino también del programa y el entorno de programación.

Hirai tuvo la amabilidad de explicar todo el proceso: "La sección de programación se dividió en dos grupos. El primero era el equipo de programación del sistema y el otro era el equipo de programación de eventos del juego. Los eventos dentro del juego eran guiados por el lenguaje de scripts. Independientemente de la interfaz del programa, definimos la tabla de funciones asociada a las funciones de eventos del juego de forma que no afectara a la estructura del programa de eventos cada vez que actualizáramos los componentes del sistema. Para maximizar el rendimiento de un entorno en el que tenían que trabajar 87 programadores, facilitamos el flujo de trabajo descargando archivos de objetos precompilados (los cuales no dependían del código fuente) al entorno local de cada programador. Pensé que sería ridículo que 87 programadores malgastaran su tiempo recompilando solo porque alguien hubiese modificado un bit del código fuente".

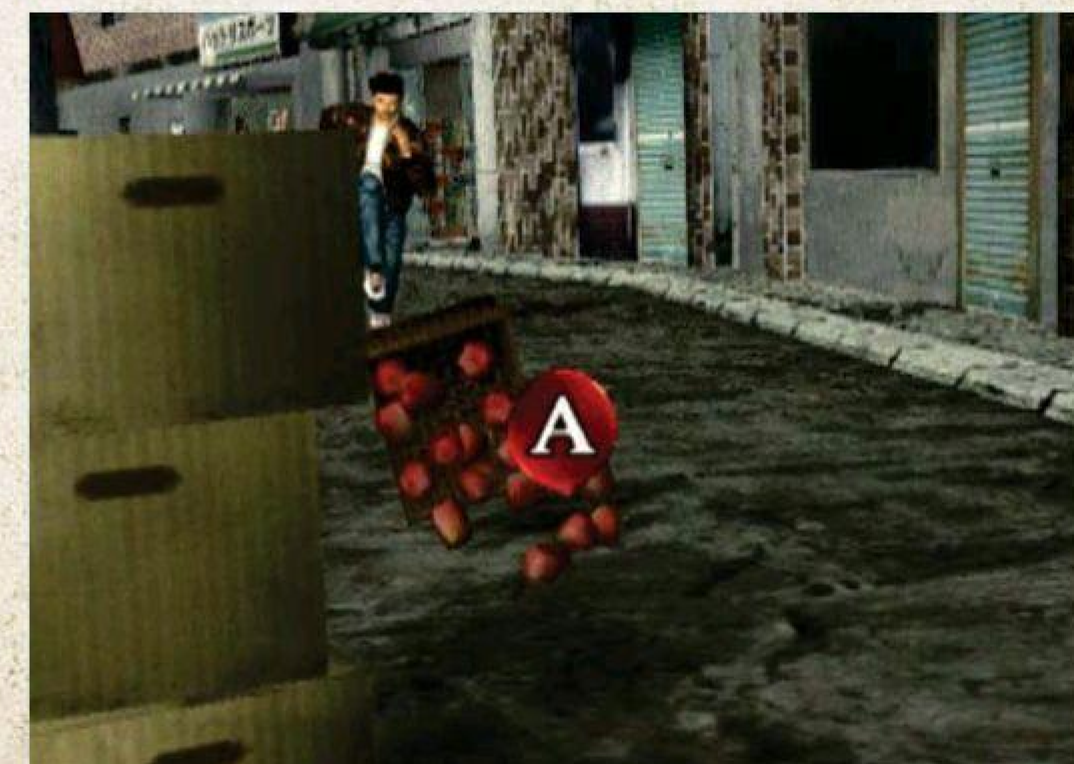
Sin importar los gastos de desarrollo, primero fue necesario comprender la visión que se pretendía materializar en *«Shenmue»*. "Invertimos un gran esfuerzo en implementar las funciones que eran invisibles para el jugador", continúa Hirai. "Si el juego te parece natural y nada desentona, es porque pasamos mucho tiempo creando los detalles sutiles a pesar de la limitada potencia del hardware de aquella época. En lo que respecta al sistema climático, dependía enormemente del rendimiento de procesamiento, así que la cuestión más importante era optimizar el rendimiento. Aparte de los personajes no jugadores, los 300 personajes



eran situados específicamente en el campo de juego para no tener que calcular a ciegas la colisión entre ellos si se sincronizaba todo. Sin embargo, cuando un personaje no jugador tenía que cambiar su trayectoria para evitar al jugador, aumentaba la dificultad de gestión sobre algo que hubiese sido sencillo en el mundo real, como hacer que un personaje que se ha desviado permaneciera delante de una puerta".

Resulta difícil explicar a un jugador moderno lo asombrosas que eran estas características en la época de lanzamiento de Shenmue. Aún recordamos el sobrecogimiento que sentimos al ver los peces en el estanque de koi o advertir cómo se movía la sombra de Ryo según el momento del día. Y si bien muchos de estos rasgos eran invisibles para el jugador, como bien apuntó Hirai, se expandían por el juego de formas sorprendentes. Aunque, a diferencia de nosotros, seguro que no has malgastado los descansos para

» [Dreamcast] Los QTE (Quicktime Events) fueron una parte importante de la saga *«Shenmue»*, por muy odiados que fueran.





» [Dreamcast] La variedad de movimientos era poco menos que asombrosa



Minijuegos

No es posible hablar de «Shenmue» sin mencionar sus minijuegos. Aunque la aparición de juegos como *«QTE Title»* y los dardos no eran algo inusual en los juegos de rol y las aventuras de la época, la inclusión de títulos clásicos como *«Space Harrier»* y *«Hang-On»* sí fue un toque único. Los minijuegos formaban una parte importante de toda la experiencia, y transmitían la sensación de que podías hacer lo que quisieses con el tiempo de Ryo. A través de toda la saga, pudimos probar una amplia variedad de minijuegos, incluyendo *«Space Harrier», «After Burner», «QTE Title 1 y 2», «Lucky Hit»*, dardos, billar, tragaperras y algunas variantes de los dados. Una selección de juegos que habría destacado por sí sola si se hubiese lanzado como un producto individual.

“Aún recordamos la sensación de sobrecogimiento al ver los peces en el estanque de koi”



comer de Ryo persiguiendo pájaros cuando se dispersaban de forma realista al acercarte a ellos.

A medida que progresaba el desarrollo del juego, tuvieron que descartarse algunas de las características originales que se habían planeado. De estos rasgos el más comentado era la capacidad de montar en bici, lo cual aparecía en una de las primeras demos del juego. No pudimos resistirnos, así que le preguntamos a Hirai por qué no se implementó esta función y qué otras características se eliminaron en la versión final que le hubiese gustado ver.

"En realidad, yo fui el primero en implementar la capacidad de montar en bicicleta", explica. "Se realizó en la primera etapa de diseño del juego. En principio queríamos que empezara en China, así que preparé una exhibición para ver cómo se veía al personaje montando en bicicleta por una campiña. Otro programador se encargó de esa parte del proyecto y trabajó en la programación del vehículo durante la última fase del juego. Creo que tuvimos que eliminarlo porque no representaba una ventaja significativa para el jugador con respecto a ir corriendo de un lado para otro por la ciudad de Yokosuka.

"Durante el desarrollo del juego, utilizamos varias funciones especiales, como la capacidad de levantar una casa y tirarla por los aires o adelantar y hacer retroceder el tiempo como forma de depurar el juego, y me hubiese gustado haberlas dejado en la versión final como habilidades ocultas para que el jugador las descubriese".

Independientemente de qué características se eliminaron de la versión definitiva, no había nada que se echara en falta. Aparte de las consideraciones descritas antes, la amplitud de los añadidos adicionales era fantástica. Podías elegir entre pasar el tiempo recolectando juguetes, bebiendo refrescos, comprando aperitivos, adoptar un gato callejero o jugar a alguna máquina recreativa. Es algo divertidísimo, tan fascinante como la propia historia de *«Shenmue»*, la cual es bastante lineal, con pocas escenas ocultas y sin bifurcaciones en el argumento principal. Pero lo curioso es que nunca nos hemos sentido limitados mientras jugábamos a *«Shenmue»*, algo que se debe a estos pequeños detalles. De algún modo, la capacidad de perder el tiempo jugando a los dardos, elegir pescado en lugar de leche para alimentar a nuestro gato, satisfacer nuestra vena voyerista registrando los cajones de Ryo o llamar a Ine-san durante uno de nuestros descansos para comer nos permitía gozar de una increíble sensación de libertad. Y no fue un accidente.

"Creamos muchas innovaciones nunca vistas en un videojuego", afirma Hirai. "Yo diría que la parte más difícil de este proyecto fue imaginar y crear una sensación de "poder hacer lo que quieras", que no existía en esa época".

El impacto de *«Shenmue»* en la industria fue enorme, y abrió la puerta a un nuevo género que no existía anteriormente. También abrió nuestros ojos a lo que podía realizarse en un videojuego, y elevó el listón de nuestras demandas a los diseñadores en términos de esfuerzo y previsión.

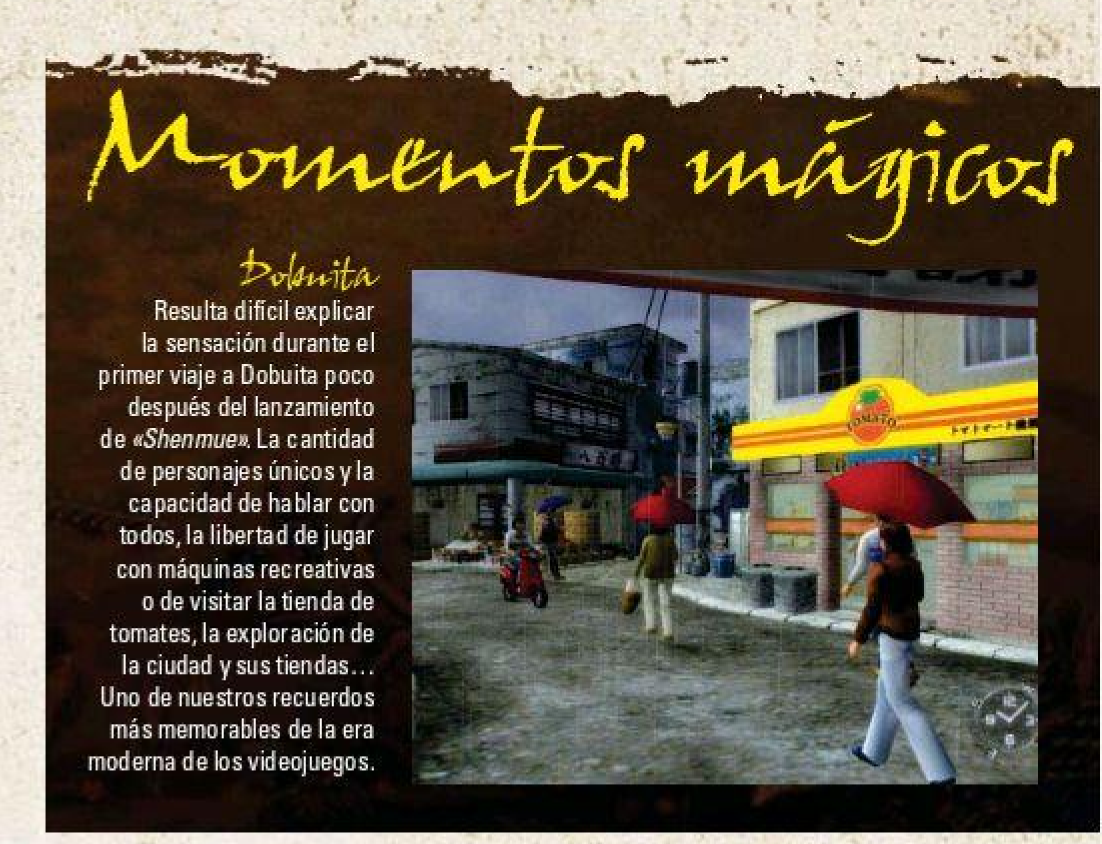
"Creo que *«Grand Theft Auto»* debe a *«Shenmue»* gran parte de su éxito, incluso después de entrar en las tres dimensiones", señala Hirai. "La gente también menciona la calidad de los detalles de *«Shenmue»*. Algunos me

han dicho: 'No es la calidad del juego en general, sino poder ver a un bacalao moverse en un estanque'. Otros incluso me lo comentaron con cierto temor, por si convertíamos estas características en un rasgo estándar de la industria. Puede que la calidad influyera mucho, pero yo diría que fue más bien por el hecho de que pareciera realista, que fue el auténtico legado del proyecto: ayudar al avance de la industria".

A veces, el mayor impacto de un proyecto como «*Shenmue*» yace en las ideas que sus creadores sacan en claro y que trasladan a sus futuros proyectos. A este respecto, preguntamos a Hirai qué efecto tuvo la creación de este juego en él y su equipo: "Me hizo pensar constantemente y expresar mis ideas como un ingeniero, ya que el proyecto estaba repleto de obstáculos y objetivos imposibles. La producción nos llevó cuatro años enteros, y me siento orgulloso de mí mismo como programador jefe por traer a la vida este juego, aunque ahora hayamos pasado por varias generaciones de consolas. Muchos miembros del equipo se unieron y abandonaron el proyecto, éramos primerizos en muchos campos, y fue muy difícil prever cómo terminaría todo y cómo sería recordado. Mis logros durante los cuatro años de experiencia como programador se los debo a aquellos que trabajaron a mi lado hasta el final. Muchas gracias a todos los miembros del equipo por su apoyo".

Pese al impacto que tuvo la serie, su destino fue de lo más triste. La versión final del juego costó la friolera de 70 millones de dólares, lo cual es una cifra astronómica incluso hoy día, y no tenía precedentes entonces. Las ventas de Dreamcast no fueron lo bastante altas como para apoyar un juego tan caro (si cada propietario de Dreamcast hubiese comprado una copia, aun así se habría perdido dinero). Sin embargo, las ventas del juego fueron buenas, y alcanzaron el millón de copias en todo el mundo. Por desgracia, su destino estaba unido al de Dreamcast, que tuvo que enfrentarse a un competidor muy duro: PlayStation 2. El juego se lanzó pocos meses antes del lanzamiento de PlayStation 2 en Japón, y solo días tras su aparición en los Europa y EE.UU.. Pasarían otros 16 meses antes de que Dreamcast dejara de venderse en EE.UU., un lugar difícil para que una trilogía exclusiva de consolas consiguiera encontrar su hueco.

El segundo título se lanzó para Dreamcast tanto en Japón como en Europa poco antes de que el sistema tuviese un fin prematuro en el mercado europeo, y su nivel de ventas fue razonable. Pero en EE.UU. se produjo un cambio de consola; la versión oficial llegó de manos de Microsoft para Xbox un año después, algo que muchos consideraron un error. Para entonces, buena parte de los aficionados estadounidenses ya habían importado la versión europea, y esa disponibilidad redujo las ventas del título. Y, sin duda, también le perjudicó el cambio de plataforma. En aquel momento Xbox era una consola muy cara y estaba fuera del alcance de muchos propietarios de Dreamcast que se hubiesen planteado



Momentos mágicos

Dobuita

Resulta difícil explicar la sensación durante el primer viaje a Dobuita poco después del lanzamiento de «*Shenmue*». La cantidad de personajes únicos y la capacidad de hablar con todos, la libertad de jugar con máquinas recreativas o de visitar la tienda de tomates, la exploración de la ciudad y sus tiendas… Uno de nuestros recuerdos más memorables de la era moderna de los videojuegos.

> **“Si cada jugador de Dreamcast hubiese comprado una copia, aun así se habría perdido dinero”**



» [Dreamcast] Todo aquel que haya jugado a «*Shenmue*» estará muy familiarizado con esta escena, y con la tarea de volver subrepticiamente a Dobuita con el fin de que no te acosen para comprar otra lata de refresco.



» [Dreamcast] Las carreras mañaneras de Ryo con la carretilla son una buena forma de empezar el día, y demuestran lo mucho que han cambiado las regulaciones sobre seguridad laboral con el paso de los años.

Shenmue III



Desde «Shenmue II», la comunidad de fans no ha sufrido en silencio su deseo de ver una la serie continuar. Se han producido varias campañas cuyo objetivo era atraer la atención de SEGA, incluyendo el envío masivo de cartas, una petición por Internet que llegó a reunir más de 60.000 firmas y varios tipos de quejas en foros. También se han celebrado campañas muy originales, como el envío de cápsulas de juguetes a las oficinas de SEGA.

La comunidad Shenmue también ha estado ocupada en otros proyectos. "Shenmue Dojo" (**www.shenmuedojo.net**) ha sido la página web más prolífica en cuanto a información y creación de mods para los dos títulos existentes. Si alguna vez has querido ver a Lan Di sollozando en un banco del parque o conocer a fondo el proceso de modelado del personaje, éste es el lugar perfecto para ti. Además, si tienes alguna pregunta, solo has de utilizar la búsqueda que incluye la página, ya que también podrás encontrar siete años de mensajes publicados; casi medio millón en total. Y, en la gran mayoría, las preguntas más habituales ya han sido respondidas.



Flashbacks

Al matar a Iwao Hazuki nada más comenzar el juego, los guionistas tuvieron la difícil tarea de conseguir que su muerte te importase de forma retroactiva. Para ello, emplearon varios flashbacks en los que se mostraba a su personaje en las primeras etapas del juego. Y el método funcionó. Cualquiera que vea el entrenamiento de Iwao y no sienta nada, es que tiene hielo en las venas.





El hermano perdido

La búsqueda de Mark para descubrir el destino de su hermano proporcionó más de un momento memorable en la última parte de *«Shenmue»*. Esta escena es el mejor ejemplo. Resulta difícil no sentir compasión por él cuando relata a Ryo sus sospechas y temores sobre el asunto.

Nozomi en el parque

Nunca hemos podido comprender por qué Nozomi decidió esperar a la muerte del padre de Ryo para revelarle sus sentimientos por él; nos parece el peor momento de todos. En cualquier caso, cuando alcanzas este punto del juego, ya estás muy involucrado en esta subtrama romántica. Es uno de los pocos momentos de la saga en el que nos gustaría tener un poco más de control sobre lo que dice Ryo.



La marcha

Resulta obvio, pero es difícil descartar la escena final de *«Shenmue»* cuando hablamos de momentos mágicos. Nadie puede permanecer impasible mientras el propio Ryo decide apartarse de todas las personas y de todo lo que ha conocido en su vida para continuar con su búsqueda.

adquirir la consola de Microsoft para continuar con la serie. Además, los propietarios de una Xbox que no habían tenido antes una Dreamcast se encontraron con la segunda parte de un juego cuyo argumento continuaba el de la primera; y jugar una historia por la mitad no tenía mucha gracia. Todos estos factores fueron determinantes para su sentencia de muerte.

Las posibilidades de una tercera entrega se redujeron al mínimo. No había consola y, según los ejecutivos, tampoco había mercado. Para continuar la saga sería necesario abandonar y recrear buena parte del coste inicial y el tiempo invertido en modelar los personajes y construir el entorno, lo que convertía cualquier escalada hacia la rentabilidad en un objetivo casi imposible. A causa de la cancelación repentina de la franquicia, se propagaron algunos rumores concernientes al estado de esta tercera entrega, y muchos sostienen que existe una versión jugable en alguna parte, por muy improbable que esto sea. Era evidente que Dreamcast no continuaría mucho más durante la producción del segundo título; y SEGA no tenía intención de crear otra consola para afrontar el nuevo desarrollo, por muy rentable que hubiese sido.

Sin embargo, pese a la lógica de estos razonamientos, no hemos perdido la esperanza de jugar un nuevo *«Shenmue»*. Le preguntamos a Hirai si tiene conocimiento del desarrollo de la tercera parte. Esto fue lo que nos dijo sobre el asunto: "Que yo sepa no hay nada en desarrollo pero, personalmente, me encantaría ver una continuación".

Aunque existen varias campañas de apoyo para la realización de un tercer título, SEGA ha sido claro con respecto a las posibilidades de una nueva entrega: no tiene planes para continuar la saga. Y ha mencionando las escasas ventas de *«Shenmue II»* como explicación para esta negativa. Independientemente de la respuesta oficial, ha habido varias noticias falsas relacionadas con anuncios de SEGA, algunas de las cuales incluían material sobre un nuevo juego llamado *«Shenmue Online»*, un título multijugador basado en la idea de *«Shenmue»* y anunciado públicamente en 2004 como una aventura conjunta entre SEGA y JC Entertainment.

El desarrollo de *«Shenmue Online»* tuvo muchas dificultades un año después de su anuncio, cuando JC Entertainment se retiró del proyecto. Debido a la naturaleza del acuerdo, no quedó claro quién conservó los derechos para esta idea. Al parecer, SEGA continuó la producción del título después de la separación, pero poco se sabe sobre el proyecto. Aunque nunca se ha anunciado oficialmente que el desarrollo fuese cancelado, parece poco probable que salga alguna vez al mercado.

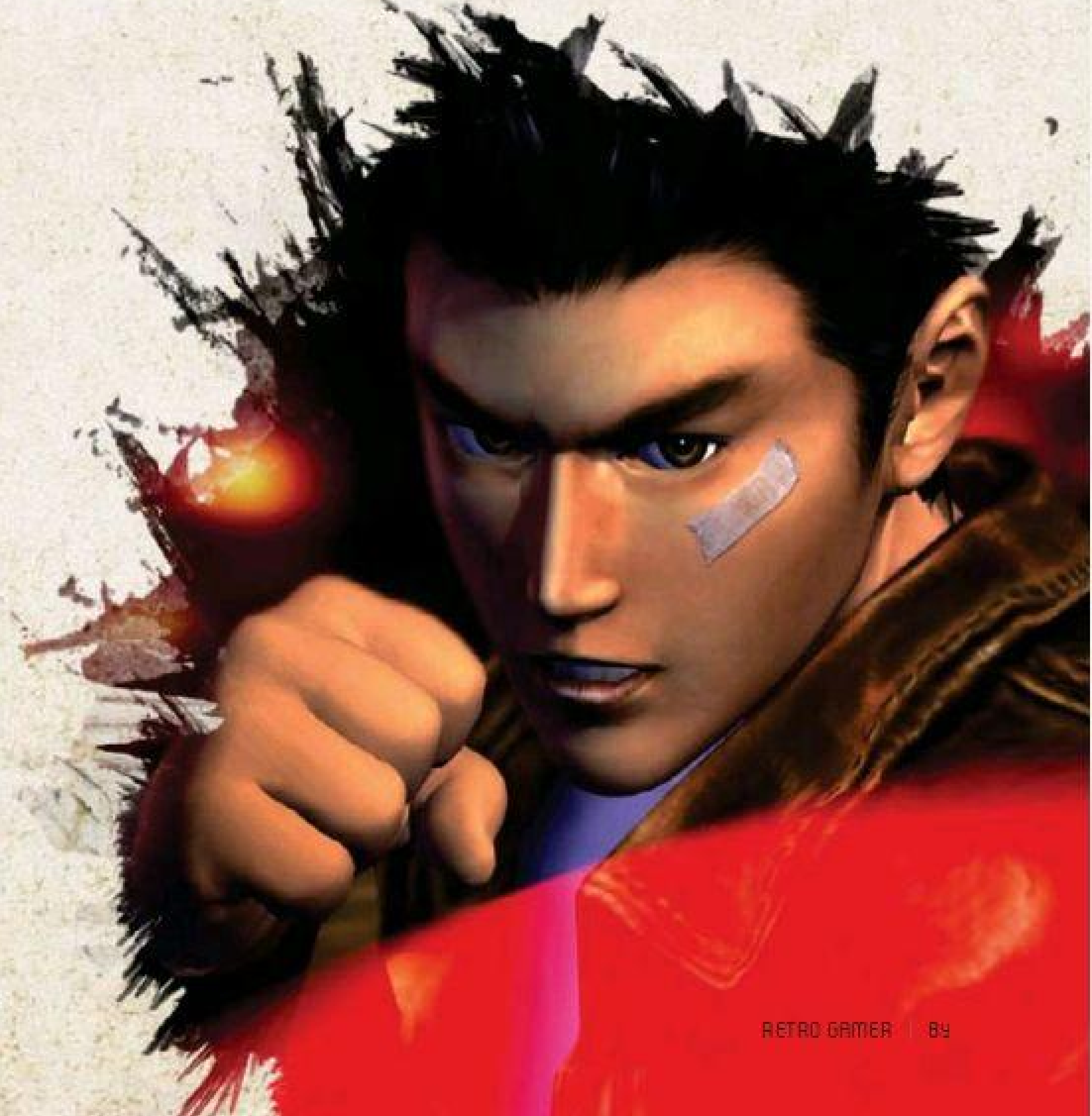
Pese a las cancelaciones y años de retraso, las esperanzas de los fans de *«Shenmue»* se reavivaron cuando SEGA anunció la incorporación de Ryo Hazuki en *«Sonic & Sega All-Stars Racing»*, una decisión tomada por Sumo Digital que atrajo mucha atención. La propia SEGA se aprovechó de esta inclusión para comercializar el juego, bromear sobre la aparición de Ryo e incluso celebrar un sorteo cuyo premio eran figuras de Ryo Hazuki de edición limitada, lo que atrajo más atención de la que había recibido en años y alimentó las esperanzas de los que deseaban ver una continuación.

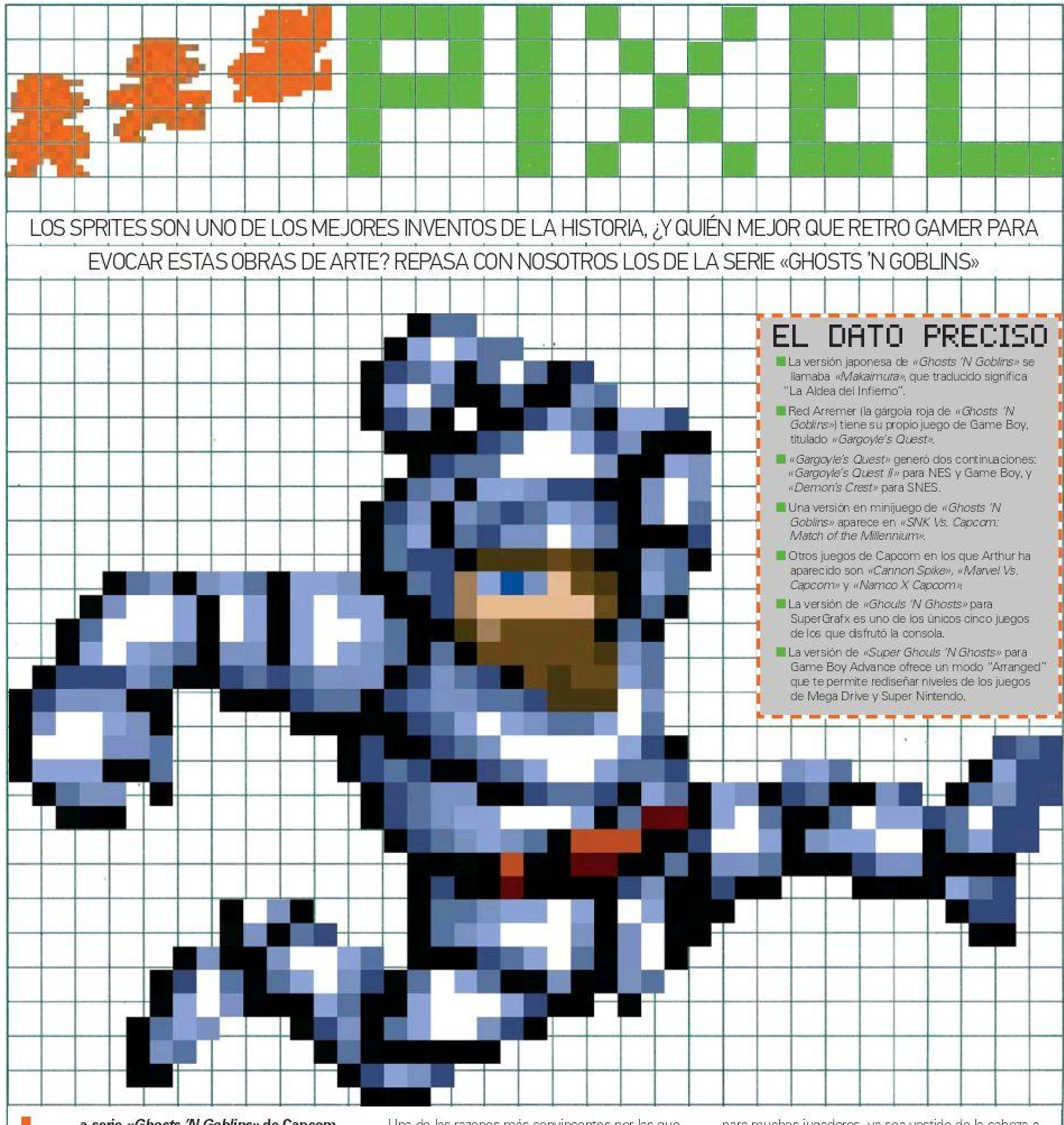
Gracias a Tak Hirai, James Mielke y a todos los empleados de Q Entertainment por el tiempo que nos han dedicado para hacer realidad esta entrevista y por sus esfuerzos para sortear cualquier barrera idiomática entre nosotros.

» [Dreamcast] Aunque muchos prefieren el sistema de combate libre, los QTE podían ser espectaculares.



» [Dreamcast] Al parecer, los rumores sobre lo que ocurre cuando te tragas las semillas de una sandía son ciertos.





LOS SPRITES SON UNO DE LOS MEJORES INVENTOS DE LA HISTORIA, ¿Y QUIÉN MEJOR QUE RETRO GAMER PARA EVOCAR ESTAS OBRAS DE ARTE? REPASA CON NOSOTROS LOS DE LA SERIE «GHOSTS 'N GOBLINS»

EL DATO PRECISO

- La versión japonesa de *«Ghosts 'N Goblins»* se llamaba *«Makaimura»*, que traducido significa "La Aldea del Infierno".
- Red Arremer (la gárgola roja de *«Ghosts 'N Goblins»*) tiene su propio juego de Game Boy, titulado *«Gargoyle's Quest»*.
- *«Gargoyle's Quest»* generó dos continuaciones: *«Gargoyle's Quest II»* para NES y Game Boy, y *«Demon's Crest»* para SNES.
- Una versión en minijuego de *«Ghosts 'N Goblins»* aparece en *«SNK Vs. Capcom: Match of the Millennium»*.
- Otros juegos de Capcom en los que Arthur ha aparecido son *«Cannon Spike»*, *«Marvel Vs. Capcom»* y *«Namco X Capcom»*.
- La versión de *«Ghouls 'N Ghosts»* para SuperGrafx es uno de los únicos cinco juegos de los que disfrutó la consola.
- La versión de *«Super Ghouls 'N Ghosts»* para Game Boy Advance ofrece un modo "Arranged" que te permite rediseñar niveles de los juegos de Mega Drive y Super Nintendo.

La serie *«Ghosts 'N Goblins»* de Capcom es una de las más duras que se conocen, con un grado de dificultad tan extremo que incluso pone a prueba a los jugadores más avezados. Sin embargo, a pesar de lo exigente de la serie, hay muchas razones por las que merece la pena recorrer esos niveles inexpugnables como el granito.

Una de las razones más convincentes por las que adentrarse en esta peliaguda saga es el fantástico diseño de sus sprites. Aunque la serie es oscura y abrumadora, no se puede decir lo mismo de sus gráficos, que combinan a la perfección con las macabras localizaciones por las que se desplaza Arthur.

Puede que no sea una figura tan icónica como Mario o Sonic, pero Arthur sigue siendo reconocible para muchos jugadores, ya sea vestido de la cabeza a los pies con su armadura o corriendo en calzoncillos. Lo mismo puede decirse de su corte de enemigos, sobre todo los de *«Super Ghouls 'N Ghosts»*, donde los villanos de la serie alcanzan la mayoría de edad.

Aquí os dejamos algunas de las mejores monstruosidades pixeladas jamás aparecidas en un videojuego. ¿A cuántas recordáis haber derrotado?


PERFECT
Arthur
Primera Aparición:
Ghosts 'N Goblins
Princesa Prin Prin
Primera Aparición:
Ghosts 'N Goblins
El Mago
Primera Aparición:
Ghouls 'N Ghosts
Jester
Primera Aparición:
Super Ghouls 'N Ghosts
Dragón
Primera Aparición:
Ghosts 'N Goblins
Ciclopes
Primera Aparición:
Ghosts 'N Goblins
Dullahan
Primera Aparición:
Ghouls 'N Ghosts
Hidra
Primera Aparición:
Super Ghouls 'N Ghosts
Gassuto
Primera Aparición:
Ghouls 'N Ghosts
Percebe Blindado
Primera Aparición:
Super Ghouls 'N Ghosts
Demonio de Hielo
Primera Aparición:
Super Ghouls 'N Ghosts
Belcebú
Primera Aparición:
Ghouls 'N Ghosts
Gusano Palpitante
Primera Aparición:
Super Ghouls 'N Ghosts
Satán
Primera Aparición:
Ghosts 'N Goblins
Lucifer
Primera Aparición:
Ghosts 'N Goblins
Loki
Primera Aparición:
Ghouls 'N Ghosts
Sardius
Primera Aparición:
Super Ghouls 'N Ghosts
Forma de Rana
Primera Aparición:
Ghosts 'N Goblins
Forma de Abeja
Primera Aparición:
Super Ghouls 'N Ghosts
Forma de Bebé
Primera Aparición:
Super Ghouls 'N Ghosts
Forma de Doncella
Primera Aparición:
Super Ghouls 'N Ghosts
Diablo Pequeño
Primera Aparición:
Ghosts 'N Goblins
Tortuga de Piedra
Primera Aparición:
Ghouls 'N Ghosts
Comadreja Tornado
Primera Aparición:
Ghouls 'N Ghosts
Duende Azul
Primera Aparición:
Ghosts 'N Goblins
Serpiente Vampiro
Primera Aparición:
Ghouls 'N Ghosts
Anemona
Primera Aparición:
Super Ghouls 'N Ghosts
La Muerte
Primera Aparición:
Ghouls 'N Ghosts
Calavera Llameante
Primera Aparición:
Super Ghouls 'N Ghosts
Buitre
Primera Aparición:
Ghouls 'N Ghosts
Fantasma de Cofre
Primera Aparición:
Super Ghouls 'N Ghosts
Avispa
Primera Aparición:
Ghouls 'N Ghosts
Espectro
Primera Aparición:
Ghosts 'N Goblins
Planta Lanzaojos
Primera Aparición:
Ghouls 'N Ghosts
Vampiro pez
Primera Aparición:
Super Ghouls 'N Ghosts
Murciélago de fuego
Primera Aparición:
Ghouls 'N Ghosts
Planta carnívora
Primera Aparición:
Ghouls 'N Ghosts
Gárgola
Primera Aparición:
Super Ghouls 'N Ghosts
Cuervo
Primera Aparición:
Ghosts 'N Goblins
Cerbero
Primera Aparición:
Ghouls 'N Ghosts
Hormiga León
Primera Aparición:
Ghouls 'N Ghosts
Armadura de barro de Loki
Primera Aparición:
Ghouls 'N Ghosts
Duende volador
Primera Aparición:
Ghouls 'N Ghosts
Flor calavera
Primera Aparición:
Ghouls 'N Ghosts
Cabeza-flor calavera
Primera Aparición:
Ghouls 'N Ghosts
Ostra lanzaojos
Primera Aparición:
Super Ghouls 'N Ghosts
Murciélago
Primera Aparición:
Ghosts 'N Goblins
Flor espora
Primera Aparición:
Super Ghouls 'N Ghosts
Fantasma
Primera Aparición:
Super Ghouls 'N Ghosts
Ogro
Primera Aparición:
Ghosts 'N Goblins
Ogro con hacha
Primera Aparición:
Super Ghouls 'N Ghosts
Vampiro Pez Globo
Primera Aparición:
Ghouls 'N Ghosts
Golem
Primera Aparición:
Ghosts 'N Goblins
Duende
Primera Aparición:
Super Ghouls 'N Ghosts
Ogro de fuego
Primera Aparición:
Super Ghouls 'N Ghosts



DESDE LOS ARCHIVOS

RETRO GAMER INVESTIGA LOS ARCHIVOS DE LAS COMPAÑÍAS CLÁSICAS

Hewson Consultants

Descubrimos la prolífica historia de Hewson Consultants, una compañía que tuvo una fuerte influencia en el mercado británico de los 8 bit (a veces infravalorada) durante la década de los años ochenta

Hewson Consultants nació en Blewbury, Oxfordshire, en plena época dorada de los ordenadores domésticos, aunque su fundador y director Andrew Hewson ya había tenido experiencia en el terreno de la informática mucho antes de eso...

"Mi primer contacto con los ordenadores fue en el departamento de datación por carbono del laboratorio de investigación del Museo Británico. Llegué en diciembre de 1972 y, poco después, el laboratorio adquirió un Hewlett-Packard 2100. Me pidieron que convirtiera un programa por lotes escrito en ALGOL a Fortran 4".

Ya que poseía una titulación en estadísticas, Andrew dejó el Museo Británico y se mudó a Oxfordshire en 1979 para trabajar en el Consejo de investigación del entorno natural (NERC). En otoño del siguiente año Sinclair anunció por primera vez el kit de ZX80 por 120 euros.

"Quería comprar uno pero, en aquella época, tenía familia e hipoteca, así que decidí amortizarlo lo suficiente como para compensar su compra", asegura Andrew. Su currículum le había proporcionado la experiencia para escribir, pero siempre había sufrido el típico bloqueo de escritor. Para demostrar que lo había superado, decidió escribir un libro sobre lo que había descubierto con su recién adquirido ZX80.

"El ordenador incluía un manual de instrucciones que describía la memoria ROM de 8 KB, y no pasó mucho tiempo antes de que me pusiera a manipular las variables del sistema y a observar los efectos que tenía", recuerda Andrew. Compró una máquina de escribir de segunda mano y su mujer Janet mecanografió lo que había escrito. Ella también se encargó de dibujar una imagen del ZX80 para la portada, y Andrew utilizó hojas de Letraset para añadir el título: "Hints and Tips for the ZX80" (Consejos y trucos para el ZX80). Se imprimieron cien copias, y Andrew compró dos pequeños anuncios en las revistas Practical Computing y Personal Computer World.

"Funcionaron", asegura Andrew con satisfacción. "Empezaron a llegar cartas que contenían cheques por valor de 5 euros. No hay palabras para describir lo extraño que me sentí al recoger los sobres y encontrar cheques y dinero en efectivo de personas que no conocía". Pese a la calidad "casera" de los libros sacó beneficios, que invirtió en nuevas ediciones. Junto con obras académicas de consultoría que escribió al mismo tiempo, Hewson Consultants inició su andadura con buen pie.

Sin juegos a la vista

Andrew repitió el éxito de su libro con otro llamado "Hints and Tips for the ZX81" (Consejos y trucos para el ZX81). Gracias a su experiencia, le costó mucho menos escribir sobre la nueva plataforma.

"El libro de ZX81 se escribió prácticamente solo, y dediqué más tiempo y esfuerzo al diseño, la impresión y la producción", explica. "No podía considerarse una obra de arte, pero se vendió bastante bien por correo y los cheques no dejaron de llegar".

No obstante, dirigir Hewson Consultants y trabajar para el NERC fue mucho más

LAS CLAVES

A finales de 1985 se incluyó un nuevo logotipo de "Hewson" que ya no contenía "Consultants". El nombre de la compañía aún era Hewson Consultants, pero el nombre abreviado permitió crear un logotipo más estilizado, que cambió dos veces más en los siguientes cinco años.

En 1987, Andrew entró en el mercado de bajo presupuesto de 8 bit firmando un acuerdo con Mastertronic. Se publicaron varios títulos de Hewson y Gargoyle Games bajo la línea "Rebound", además de nuevos juegos que incorporaban la etiqueta "Rack-It". Se incluían versiones mejoradas de éxitos de Graftgold, como *«Paradroid»* y *«Gribbly's Day Out»*. Aunque no fue un desastre, ninguno reportó grandes beneficios a Hewson o Mastertronic y, tras pocos años, se abandonó la línea.

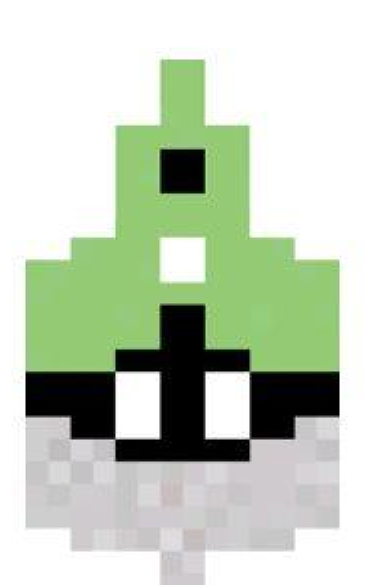
Hewson publicó recopilaciones que incluían algunos de los juegos con más éxito de los últimos años. Títulos como *«Uridium»*, *«Rana Rama»*, *«Cybernoid»* y *«Cybernoid II»* se lanzaron varias veces, ya que Hewson trató de amortizar cada céntimo de su catálogo de 8 bit.

Gordon Hewson dejó de trabajar para Hewson Consultants en 1987, y el programador John M. Phillips se incorporó a la plantilla para evaluar los juegos que los programadores aún enviaban a la compañía.



“No podía considerarse una obra de arte, pero se vendió bastante bien por correo”

ANDREW HEWSON HABLA DEL ÉXITO QUE TUVO SU LIBRO SOBRE EL ZX81



extenuante de lo que había pensado, así que decidió reclutar a familiares para que le ayudaran, empezando por su hermano.

"Recibíamos programas para su evaluación casi a diario, así que le pregunté a mi hermano pequeño Gordon si quería trabajar en la compañía. Demostró tener buen ojo para el asunto. Yo tenía la experiencia técnica y él era un experto en identificar los productos más interesantes, así que formamos un buen equipo".

Los primeros productos de Hewson Consultants consistían casi exclusivamente en libros escritos por Andrew, algunas utilidades para ZX81 y varias expansiones de memoria para dicha plataforma. El único juego fue *«16KB Space Intruders»*, que era un clon de *«Space Invaders»*, pero ¿fue de verdad el primero de Hewson Consultants?

"No. El primer juego fue *«Lunar Lander»*", revela Andrew. "La idea provino de una calculadora electrónica. Lo escribí en BASIC y lo publiqué en las últimas páginas de mi libro "Hints and Tips for the ZX80". Incluso vendí algunas unidades en casete".

Andrew admite que los juegos no formaban parte del plan empresarial de la compañía a largo plazo: "No he jugado mucho a videojuegos. Siempre me ha interesado más la tecnología en sí. La verdad es que sin Gordon no habríamos diseñado ninguno. Para mí habría sido suficiente con escribir más libros".

Pese a ello, los juegos se convirtieron en el producto más importante de la empresa. En 1982, se publicaron más juegos para ZX81, como *«Naval Blockade»* y *«Puckman»*, de John Hardman. John ayudó a Andrew a escribir "40 Best Machine Code Routines for the ZX Spectrum" (Las 40 mejores rutinas en código máquina para ZX Spectrum), que ganó el premio al mejor libro de informática de 1984 de los Computer Trade Association Awards. También programó juegos de Spectrum, como *«Spectral Panic»* y *«Maze Chase»*.

Andrew dirigía la empresa desde su dormitorio, pero muy pronto descubrió que le costaba mucho desconectar en ese ambiente, y que al final acababa trabajando hasta las 4 de la mañana para luego acudir a su trabajo en el NERC pocas horas después. Así que, a mediados de 1982, alquiló una oficina de una sola habitación justo encima de la imprenta de Wallingford donde imprimía sus libros. En verano, el catálogo de ZX81 se amplió de nuevo para incluir un simulador de vuelo diseñado por un programador aficionado, Mike Male.

"Mi primer contacto con Andrew fue cuando leí su libro sobre la programación de ZX80 con ensamblador", explica Mike. "Empecé a escribir un sencillo simulador de vuelo para ZX81 de 16 KB llamado *«Pilot»*. Trabajaba en el Aeropuerto de Heathrow como controlador, así que escribir un simulador de vuelo fue el paso más lógico".

El lanzamiento de *«Pilot»* marcó el inicio de una fructífera relación laboral entre Mike y Andrew que dio como resultado juegos como *«Night Flight»*, *«Night Flight II»*, *«Backgammon»*, *«Heathrow ATC»* y los simuladores de locomotoras de vapor *«Southern Belle»* y *«Evening Star»*. Los juegos de Mike vendieron más de 100.000 copias, así que Andrew le entregó un casete dorado para conmemorar este logro, y envió la historia y una fotografía a las revistas más importantes del sector.

"Recuerdo que una revista nos acusó de ser "los personajes más efusivos de la semana"", rememora Mike con una sonrisa. "Pero no existe eso de la mala publicidad".

La entrada de Hewson Consultants en el mercado de Spectrum llegó tras la aparición del modelo de 16 KB. Andrew escribió el libro "20 Best Programs for the ZX Spectrum" (Los 20 mejores programas para ZX Spectrum) y la compañía lanzó varios juegos para la nueva plataforma, como dos aventuras conversacionales ilustradas de Kim Topley llamadas *«Quest»* y *«Fantasia Diamond»*. La última obtuvo un galardón al mejor escenario en un videojuego en los prestigiosos premios French Grand Prix Internationale du Logiciel d'Adventure.

Un adolescente Simon Cobb programó *«Grid Patrol»*, que fue publicado bajo el título *«Di-Lithium Lift»*; John Fitzgerald diseñó el juego educativo *«Countries of the World»*; y Clive Brooker creó *«Knight Driver»*. A partir de entonces, las utilidades y las expansiones de hardware dejaron paso a los juegos, y algún que otro libro ocasional, como el foco de Hewson.

El trabajo da sus frutos

1983 fue un año importante por varios motivos. Primero, Andrew dejó su puesto en el NERC y comenzó a trabajar en la compañía a tiempo completo. Ya que las cosas iban bien, la oficina de una sola habitación se expandió hasta dos, y la plantilla creció. Uno de los recién llegados fue Debbie Sillitoe, que trabajó en el departamento de marketing.

Otro suceso importante de ese año fue el envío de un juego de Spectrum 16KB de ST Software llamado *«3D Space Wars»*. Escrito por el programador y entusiasta de las recreativas Steve Turner, era el primero de una trilogía de juegos para Spectrum.

Steve Turner recibió la ayuda de su amigo, músico y también fanático de las recreativas Andrew Braybrook para convertir su trilogía a Dragon 32. Braybrook trabajaba en Marconi, pero se percató de que la programación de videojuegos le ofrecía la oportunidad de llevar una vida mucho más divertida. Por desgracia, sus conversiones no se vendieron muy bien, así que decidió pasarse al mercado de Commodore 64, donde encontró su auténtica vocación. El primer resultado de la aventura en solitario de Braybrook fue *«Gribbly's Day Out»*.

"Era muy original", recuerda Andrew Hewson, "pero el juego nunca recibió el reconocimiento que se merecía, seguramente porque era tan raro que la gente no quiso darle una oportunidad".

Mientras Andrew Braybrook se labraba una carrera con Commodore 64, Steve Turner trabajaba duro en un nuevo arcade en 3D para Spectrum 48K: *«Avalon»*.

"No hay duda, por lo menos para mí, de que Steve Turner era uno de los mejores programadores de su tiempo", recuerda Hewson. "Tuvimos una buena relación desde el principio. Era una persona entregada, original y creativa, y los productos que ofrecía eran sorprendentes. Creo que *«Avalon»* sobresalía por encima de los ▶

LOS NÚMEROS

3 versiones de *«Paradroid»* fueron publicadas por Hewson para C64: la original, la "Edición de competición" (alias *«Fast Paradroid»*) y *«Heavy Metal Paradroid»* con el sello "Rack-It".

12 fueron los años que Hewson sobrevivió como editor de libros y software.

93 ediciones se escribieron de la columna de ayuda mensual de Andrew Hewson para Sinclair User, entre abril de 1982 y diciembre de 1989.

100 copias se imprimieron originalmente del libro de Andrew sobre el ZX80.

600 euros gastó Andrew para fundar la compañía.

6.000 euros fue lo que tuvo que gastar Andrew Hewson para asistir a la vista del juicio de Telecomsoft.

100.000 copias de *«Night Flight II»* y *«Heathrow ATC»* se vendieron hasta 1984.



[Spectrum] La divertida jugabilidad de «*Rana Rama*» para Spectrum, de Steve Turner, fue injustamente comparada con la de «*Gauntlet*».

CRONOLOGÍA

- **1980** — SE PUBLICA "HINTS AND TIPS FOR THE ZX80". NACE HEWSON CONSULTANTS.
- **1981** — SE PUBLICA "HINTS AND TIPS FOR THE ZX81". HEWSON TAMBIÉN VENDE SOFTWARE Y PERIFÉRICOS PARA ZX81.
- **1982** — ANDREW HEWSON ALQUILA UNA PEQUEÑA OFICINA EN WALLINGFORD. SE DESARROLLA SOFTWARE PARA ZX81.

> **“Me di cuenta al instante de que era una buena forma de promocionar un juego”**
>
> LA REACCIÓN DE ANDREW HEWSON AL DIARIO DE DESARROLLO DE PARADROID

PARANOID ANDROIDS

El clásico de Andrew Braybrook recibió el nombre de «*Paradroid*», una fusión de "paranoid androids" (androides paranoicos), porque todos los androides del juego querían acabar con el jugador.

Aparte de las tres versiones de C64 y el homenaje en 3D de Steve Turner para Spectrum, «*Quazatron*», Hewson también publicó versiones de 16 bit de «*Paradroid*» a finales de 1989 (con el nombre de «*Paradroid '90*») y destinadas a los propietarios de Amiga y Atari ST más exigentes. Sus autores fueron Andrew Braybrook y Dominic Robinson, que abandonó Hewson a finales de 1987 para trabajar en Graftgold.

Hewson y Graftgold arreglaron un poco sus diferencias para colaborar en esta nueva versión del clásico de Andrew Braybrook, y Graftgold también contribuyó con algunos títulos al catálogo de bajo presupuesto "Rack-It" de Hewson. No obstante, Steve Turner no estaba muy conforme con el acuerdo, ya que, para hacer frente a los dividendos, los juegos debían venderse en grandes cantidades, en una época en la que el mercado de 8 bit estaba dando sus últimos estertores.

Al final, la unión entre Hewson y Graftgold solo abarcó tres títulos antes de que volvieran a separarse definitivamente.

demás juegos de ZX Spectrum, y que incluso hoy día es digno de elogio".

«*Avalon*» fue un rotundo éxito, y allanó el camino para una segunda parte llamada «*Dragontorc*», que también tuvo buenas ventas. Con el paso del tiempo, ST Software se convirtió en Graftgold, y su asociación con Hewson se expandió.

Aventuras en Abingdon

El éxito de Hewson Consultants propició que la compañía abandonara las pequeñas oficinas de Wallingford en 1983 para trasladarse a unas mucho más grandes en Abingdon, a solo 15 kilómetros de distancia.

"No hay que ser un genio para darse cuenta de que la oficina de Wallingford era demasiado pequeña", explica Andrew. "Estábamos hacinados en dos habitaciones, y las existencias se guardaban en un trastero que estaba encima de la escalera".

El traslado a Abingdon permitió a la compañía expandirse en varios apartados, incluyendo la posibilidad de invertir en nuevo hardware.

"En aquel momento podíamos justificar la existencia de nuestra propia fábrica de duplicación de casetes, así que traje a mi padre porque sabía que sería capaz de dirigir ese departamento con éxito", afirma Andrew. Pero, ¿fue una buena idea? "Tenía sentido por razones familiares. Pero no estoy seguro de si lo tenía en términos empresariales, aunque nos proporcionó gran flexibilidad para responder a las demandas".

Andrew también pudo crear un equipo de programación interno, algo que había planeado desde hacía tiempo.

"Invertí el dinero que había ganado con mis libros para contratar a algunos programadores de gran potencial. Había mucho trabajo por hacer, ya que teníamos que convertir títulos de una plataforma a otra, pero se trataba más de encajar a las personas y sus conocimientos".

Paradroid y Uridium

Los siguientes dos juegos de Andrew Braybrook para Hewson fueron «*Paradroid*» y «*Uridium*», ambos para Commodore 64. El primero obtuvo publicidad antes de su lanzamiento gracias a un diario escrito por Andrew que fue publicado durante 1985 en una revista informática de reciente aparición.

"Visité al editor de Zzap!64 para hablar de nuestros próximos lanzamientos, y me preguntó si podíamos publicar un diario sobre un juego que estuviese en desarrollo", recuerda Andrew Hewson con una sonrisa. "Me di cuenta al instante de que era una buena forma de promocionar un juego, así que aproveché la oportunidad y, durante media hora, intenté no parecer demasiado entusiasmado".

El éxito del diario y la calidad del juego finalizado dieron notoriedad a Andrew Braybrook, y tanto «*Paradroid*» como su programador obtuvieron varios premios. Y empezó a trabajar de inmediato en un arcade de scroll lateral que se convirtió en la joya de la corona para Hewson.

"«*Uridium*» era más sencillo que «*Paradroid*» por no tener un argumento pero, técnicamente hablando, era muy superior", reconoce Andrew Hewson. "La música, las secuencias de acción y los gráficos se combinaban de manera ejemplar para crear un conjunto mucho más espectacular que la suma de sus partes".

Sin embargo, el esfuerzo de Hewson para conseguir que «*Uridium*» saliese a tiempo fue considerable.

"Sabíamos por las reacciones de las revistas y por los pedidos anticipados que «*Uridium*» iba a ser un gran éxito, y tuvimos que trabajar noches enteras para conseguir que estuviese listo", afirma Andrew. "Llegaba tarde a casa y muy nervioso pero, en cuestión de pocas horas, pasaba de la euforia al desánimo. Habíamos tirado la casa por la ventana para lograr que llegase a los primeros puestos de las listas de ventas, y no me imaginaba volver a realizar ese esfuerzo para repetir la hazaña".

Imán para el talento

Hewson había publicado juegos impresionantes para Spectrum, Commodore 64 y Amstrad CPC, y la reputación de la compañía seguía creciendo. Como resultado, atrajo a varios programadores de gran talento con los ordenadores de 8 bit, como el antiguo empleado de Mikro-Gen, Raffaele Cecco, que escribió varios arcades entre los que se incluían «*Exolon*», dos «*Cybernoid*» y un par de «*Stormlord*». John M. Phillips, Steve Crow (famoso por «*Starquake*») y el gurú de Commodore 64, Jeff Minter, también produjeron varios juegos para Hewson.

"Jeff vivía a menos de 30 kilómetros, así que le hice una visita", asegura Andrew. "Trabajé estrechamente con Raf y John, pero Jeff era un lobo solitario, y nunca conseguimos encontrar puntos en común".



[Amiga] «*Paradroid '90*» mejoraba el juego original para satisfacer las exigencias del jugador de Amiga.



[Spectrum] «*Pyracurse*» fue el primer intento de Hewson de desarrollar un juego dentro de la compañía.

1983 ANDREW HEWSON ABANDONA SU EMPLEO PARA DIRIGIR HEWSON CONSULTANTS A TIEMPO COMPLETO. STEVE TURNER ENVÍA 3D SPACE WARS.

1983 HEWSON SE MUDA A UNAS INSTALACIONES MÁS GRANDES, INVIERTE EN UN EQUIPO DE DUPLICACIÓN DE CINTAS Y FORMA UN EQUIPO DE DESARROLLO INTERNO.

1984 HEWSON PUBLICA GRAN CANTIDAD DE JUEGOS, INCLUYENDO AVALON DE STEVE TURNER. LOS SIMULADORES DE MIKE MALE VENDEN MÁS DE 100.000 COPIAS.

1985 HEWSON PUBLICA GRIBBLY'S DAY OUT Y CONTINÚA CON VARIOS LANZAMIENTOS PRODUCTIVOS PARA LAS PLATAFORMAS DE 8 BITS MÁS IMPORTANTES.

1985 ZZAP!64 PUBLICA UN DIARIO DE DESARROLLO EN CINCO PARTES PARA PARADROID. EL JUEGO SE CONVIERTE EN UN GRAN ÉXITO TRAS SU LANZAMIENTO.

1986 URIDIUM ES UN GRAN ÉXITO DE VENTAS, PERO LA COMPAÑÍA PASA POR APUROS Y SE VE OBLIGADA A DESPEDIR A VARIOS PROGRAMADORES INTERNOS.

1987 SE PUBLICAN JUEGOS NUEVOS DE JOHN M. PHILLIPS, DOMINIC ROBINSON Y RAF CECCO.

1987 GRAFTGOLD VENDE MORPHEUS Y MAGNETRON A TELECOMSOFT, LO QUE PROVOCA UN CONFLICTO LEGAL.

1987 HEWSON CREA DOS LÍNEAS DE BAJO PRESUPUESTO Y COMIENZA A REALIZAR CONVERSIONES DE TÍTULOS DE 8 BITS PARA LAS PLATAFORMAS DE 16 BITS.

1988 HEWSON Y TELECOMSOFT LLEGAN A UN ACUERDO FUERA DE LOS TRIBUNALES. ENTRE LOS NUEVOS JUEGOS DE 8 Y 16 BITS, SE INCLUYE CYBERNOID DE RAF CECCO.

1989 HEWSON LANZA FINALMENTE VARIOS TÍTULOS ORIGINALES DE 16 BITS, INCLUYENDO ONSLAUGHT Y CUSTODIAN.

1990 LAS RECOPILACIONES DE VIEJOS ÉXITOS DE 8 BITS MANTIENEN A HEWSON EN EL MERCADO.

1991 ANDREW HEWSON CIERRA HEWSON CONSULTANTS EN ABRIL POR FALTA DE MEDIOS FINANCIEROS.

Al final, Hewson solo publicó un juego de Jeff Minter, un curioso título de acción de pantalla partida para Commodore 64 llamado *«Iridis Alpha»*. Otros juegos de Hewson incluían los plataformas *«Technician Ted»* y *«City Slickers»*, de Steve Marsden y Dave Cooke, y el arcade *«Gun Runner»*, de Christian Urquhart y Mike Smith.

Dominic Robinson era un programador de Z80 que había programado una demo con scroll multidireccional para Spectrum con la esperanza de persuadir a Hewson para que le permitiera hacer una versión de *«Uridium»* en ese ordenador. Dom vio una oferta de Hewson que pedía programadores de 6502 y decidió responder al anuncio.

"Solicité el puesto pese a que nunca había escrito ni una sola línea para 6502, pero confiado de que podría convencerles. En realidad, era un experto de Z80", recuerda Dom con una sonrisa. "Al final, escogieron a John Cummings, un escocés con quien coincidí en varias compañías durante los siguientes cinco años".

Pese al rechazo inicial, Dom obtuvo una segunda oportunidad cuando Hewson buscó un programador de Z80 poco después: "Al final, me contrataron por el código de Spectrum que les enseñé. Acabé realizando varios trabajos (códigos, gráficos y diseño de niveles) para *«Pyracurse»* antes de que me pusiera a programar *«Uridium»*".

«Pyracurse» empezó como una idea de Andrew Hewson. Ambientado originalmente en Egipto y con el nombre inicial de *«Sphinx»*, fue diseñado por Dom, Keith Prosser y Mark Goodall, que formaban parte del equipo de desarrollo interno de Hewson. Keith había creado el paquete de programación de ensamblador Z80 para Amstrad CPC, *«Zapp»*. Sin embargo, una vez que *«Pyracurse»* estuvo listo, el equipo de programación se rompió, y solo quedaron Dom y John Cummings.

"Fue mi intento de crear un equipo de programación que pudiera desarrollar un juego original y, para ser honestos, estuvieron muy cerca de conseguirlo", afirma Andrew. "Era técnicamente maravilloso, pero no llegó a entusiasmar a los jugadores. También superó ampliamente el presupuesto y, cuando ya estaba listo, tuvimos problemas financieros y tuve que despedir a algunos programadores. Como podrás imaginar, no me granjeé muchos amigos, pero era algo que tenía que hacer".

Traslado al aparcamiento

"Durante buena parte de ese tiempo, trabajamos en un edificio modular amarillo situado en el aparcamiento que estaba detrás del almacén principal", recuerda Dom. "Tuvimos que mudarnos de la oficina de desarrollo mientras la volvían a decorar pero, una vez que terminaron, el departamento de marketing se trasladó allí. Fue algo genial para nosotros, ya que el edificio modular nos daba cierta independencia, así que gozábamos de gran tranquilidad y nadie se quejaba de que teníamos la música demasiado alta".

Dom escribió la aclamada versión para Spectrum de *«Uridium»* en el edificio modular, con la ayuda de John para el diseño de los niveles modificados. Una vez que la terminó, Andrew Hewson desafió a Dom a escribir un arcade para Spectrum que fuese rápido y tuviese mucho colorido. El resultado fue el espectacular *«Zynaps»*, que fue convertido a otras plataformas por John Cummings (para C64) y Michael "Mel" Croucher, que anteriormente había trasladado *«Uridium»* a Amstrad CPC.

"Recuerdo que fue un periodo muy agradable. Teníamos mucho trabajo por delante, pero disfrutábamos con ello, y nos lo pasábamos en grande", asegura Dom.

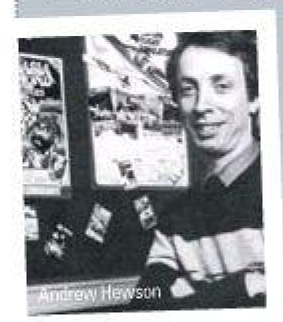
Torres giratorias

Mientras Commodore Amiga y Atari ST empezaban a abrirse camino, Hewson seguía lanzando juegos de calidad para 8 bit. El primer esfuerzo de John M. Phillips fue el rompecabezas en 3D *«Impossaball»*, pero su siguiente título causó más impacto.

"John diseñó un cilindro giratorio en Commodore 64 con una onda sinusoidal ▶

[C64] *«Gribbly's Day Out»* para C64 fue un extraño plataformas de Andrew Braybrook con un diseño técnico excelente.

¿DÓNDE ESTÁN AHORA?


Andrew Hewson

Andrew Hewson abandonó la industria de los videojuegos hace varios años y aún intenta desarrollar una perspectiva personal de todo lo que le rodea. Además de mantenerse muy ocupado, acaba de convertirse en abuelo por primera vez.

Mike Male se marchó para fundar Micro Nav Ltd en 1988, una compañía que desarrolla simuladores de control de cazas y tráfico aéreo. Actualmente, Mike sigue en Micro Nav, donde se ha convertido en director ejecutivo. "Mi experiencia con Andrew Hewson fue excelente. Siempre conseguía animarme. Le gustaban los juegos serios que yo escribía, y además era muy lucrativo. También fue muy gratificante vender miles de copias de cada programa, y el dinero que obtenía no estaba nada mal".

Dominic Robinson

Dominic Robinson trabajó para varias compañías tras su marcha de Hewson, pero actualmente trabaja en SN Systems como ingeniero principal de software. SN Systems forma parte de Sony Computer Entertainment Group desde 2005, y proporciona herramientas de desarrollo de PS2, PS3 y PSP a programadores de juegos de consola de todo el mundo.


Mike Male



[ZX81] «Pilot», el simulador de vuelo de 16 KB para el ZX81, era impresionante.

> **“Creo que la conclusión es que resulta extremadamente difícil mantener la creatividad”**
> ANDREW HEWSON EXPLICA EL FALLECIMIENTO DEFINITIVO DE HEWSON

pasando por encima", explica Hewson. "A mí no me pareció un buen elemento para un juego, pero le sugerí que probase a girar el cilindro unos 90 grados".

El resultado fue un cilindro giratorio vertical. John añadió sprites moviéndose por delante y unió varias torres cilíndricas para formar almenas, pero Andrew pensaba que era muy complicado.

"Yo estaba empeñado en reproducir la simplicidad de «Uridium», así que hice algunas sugerencias", recuerda. "Una de ellas fue que el objetivo del juego debía ser escalar la torre con plataformas, y que existiese una zona de descanso antes de continuar con la siguiente".

Hewson mostró «Nebulus» en el PC Show de septiembre de 1987, como explica Andrew: "Recuerdo que Julian Rignall se aproximó a mí para comprobar qué podíamos ofrecerle. Cogió el joystick y empezó a moverlo. La torre giraba y yo le veía inclinarse hacia delante, con los ojos muy abiertos y atento a lo que estaba pasando. Pensé: "¡Ya está! ¡Vendido!"



EN FAMILIA

Durante los 11 años de existencia de Hewson Consultantes (entre 1980 y 1991), Andrew Hewson recibió ayuda de su esposa Janet, su hermano pequeño Gordon y su padre, un químico industrial que había trabajado para Marconi. Aunque ya no tiene ninguna implicación en el sector, la influencia de Hewson continúa gracias al hijo de Andrew, Robert, un diseñador creativo de Dark Energy Digital que en el momento de escribir este reportaje daba los últimos retoques a su juego para Xbox 360, «Hydrophobia».

La maniobra Morpheus

En 1987, varios rumores apuntaban a que Hewson tenía problemas financieros, y dichos rumores pusieron nervioso a Graftgold en lo referente a la estabilidad de su único editor. Ya que no existía ningún contrato que vinculase «Magnetron» y «Morpheus» a un editor, Graftgold firmó un acuerdo con Telecomsoft, la división de software de BT. 20 años después, Andrew Hewson explica lo ocurrido desde su perspectiva.

"Cuando «Morpheus» surgió, tuve serias dudas sobre el proyecto. Andrew Braybrook me explicó el desarrollo del juego, pero no me parecía muy entretenido, no me preguntes por qué. Sospecho que él también tenía sus dudas, pero pensaba que serían capaces de sacar el conejo de la chistera".

Esas dudas hicieron que Andrew no se sintiera preocupado cuando Telecomsoft firmó un acuerdo para «Morpheus». Sin embargo, Graftgold ya había entregado a Hewson una versión incompleta del juego, y eso provocó que se desatara un conflicto legal, como recuerda Andrew.

"BT nos demandó para evitar que hiciésemos algo que nunca se me habría ocurrido hacer: publicar un juego incompleto. En la vista, le dijimos al juez que no estábamos interesados en lanzar un producto que no estaba terminado. El juez aceptó nuestros argumentos, pero dictaminó que BT tenía más dinero que nosotros y, por lo tanto, la denuncia seguiría adelante, ya que podrían pagarnos cualquier cantidad por daños y perjuicios si ganábamos, pero lo contrario no era factible", afirma Andrew.

Así que, ¿qué ocurrió? Todo siguió igual durante los siguientes seis meses, pero entonces Andrew se puso en contacto con Paula Byrne, de Telecomsoft, y llegaron a un acuerdo fuera de los juzgados mientras comían en un restaurante hindú del centro de Londres. Andrew relata la historia: "BT se había enredado en una red que ellos mismos habían tejido, y estaban deseando librarse de ella".





Mike Male recibe como regalo un casete dorado enmarcado.

LOS 6 MEJORES



Avalon

La aventura en 3D de Steve Turner fue toda una revelación. La proyección astral del mago Maroc flotaba por las diferentes salas buscando objetos, lanzando conjuros y tratando de evitar enemigos. Dio origen a una segunda parte llamada «Dragontorc».



Nebulus

«Nebulus» era técnicamente único, sencillo de jugar y con una gran calidad. Lanzado como «Tower Toppler» en EE.UU., pocos años después sirvió de "inspiración" –¡ejem!– para un nivel del juego de consolas «Mickey Mania».



Paradroid

Dirige a tu robot, combate con androides y actualízate mientras intentas limpiar cada plataforma de este espectacular juego. La mejor versión era la "Edición de competición", que era más rápida y menos defectuosa que la original.



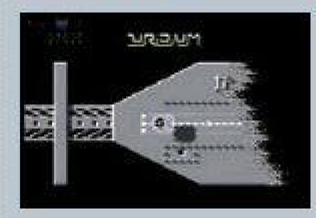
Quazatron

Efectivamente, era «Paradroid» para Spectrum, pero en 3D. Fue diseñado por Steve Turner y, aunque sufría de un scroll que avanzaba a trompicones, era tan divertido como la versión original de Commodore 64 que lo inspiró.



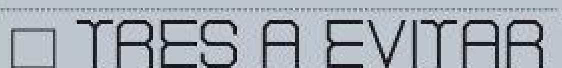
Southern Belle

Los simuladores de locomotoras a vapor no son para todos, pero «Southern Belle» es de los mejores. Bob Hillyer y Mike Male se inspiraron en la King Arthur clase 4-6-0 para invitarte a un viaje entre la estación Victoria de Londres y Brighton.



Uridium

Un sencillo pero elegante arcade. Vuela con tu nave clase Manta por cada acorazado y elimina a todo bicho viviente. El juego original de C64 era el mejor, pero la versión de Spectrum era mucho más interesante de lo que uno podría imaginar.



TRES A EVITAR



Future Basketball

Un clon pobre de «Speedball» para ST y Amiga. Los gráficos no eran buenos, las animaciones eran deficientes y la originalidad brillaba por su ausencia, lo que dejaba a las claras el poco éxito que tendría. Los desarrolladores andaban escasos de ideas y se notaba.



Alleykat

«Alleykat» era un arcade de Andrew Braybrook técnicamente bueno pero por debajo de la media, sobre todo comparado con sus dos títulos anteriores. Disparar por un circuito lleno de obstáculos y volar lo más rápido posible no hace que un juego sea divertido.



Head The Ball

Un título de plataformas similar a «Super Mario» con gráficos horribles para C64. En defensa de Hewson diremos que solo lo lanzó como parte de una recopilación de 1990 llamada «4th Dimension» y que incluía media docena de juegos más. Eso al menos compensa su falta de calidad.



[C64] «Exolon», de Raf Cecco, tuvo una conversión a C64 realizada por Nick Jones

El resultado fue que Telecomsoft publicó «Morpheus» para C64 y «Magnetron», de Steve Turner, para Spectrum. Pero, lo más importante para Andrew fue que puso fin a la relación laboral que Hewson y Graftgold habían mantenido en los últimos años.

El fin del viaje

La entrada de Hewson en los 16 bit fue tímida, con conversiones de éxitos de 8 bit, como «Exolon», «Zynaps» y «Rana Rama». John M. Phillips programó «Eliminator» para Atari ST y, tras un lento arranque, Hewson lanzó juegos originales como «Onslaught», de Chris Hinsley y Nigel Brownjohn, y «Netherworld», de Imagitec Design.

"No me di cuenta de cuál era el motivo de que no hiciésemos productos de 16 bit de calidad hasta muchos años después", comienza Andrew. "Creo que mis libros y mi columna de la revista Sinclair User ejercieron una influencia mayor de la que yo pensaba. Personas de gran talento se pusieron en contacto con nosotros porque mi reputación me precedía. Debería haber utilizado el mismo enfoque para el mercado de 16 bit. Si hubiese trabajado con un Amiga hubiese descubierto cuáles eran sus secretos y luego hubiese publicado un libro; y hubiésemos podido atraer a nuevos programadores".

La lenta reacción ante las nuevas plataformas y las mediocres conversiones que realizó Hewson tuvieron un efecto negativo, y propiciaron la caída de la compañía poco después. Hewson Consultants llegó a su fin en abril de 1991. Dos meses antes, su distribuidora alemana reveló que tenía problemas financieros y que no podía pagar las facturas. En ese momento, el mercado alemán representaba el 40% de los beneficios de Hewson, así que las noticias fueron un jarro de agua fría.

"Tratamos de resistir un tiempo pero, en abril, decidí que debía tirar la toalla", explica Andrew. "Creo que podríamos haber sorteado los problemas, pero no tenía a nadie a quien recurrir y todo se venía abajo".

En ese momento, Andrew se percató de que la pequeña industria que se había iniciado a principios de los años 80 había cambiado con la nueva década.

"Para desarrollar juegos había que invertir tiempo, dinero y esfuerzo, y los ingresos no estaban garantizados. el control de la industria había pasado a manos de las empresas financieras. La época de los pioneros como yo había pasado".

Andrew recuerda su etapa en Hewson Consultants con una mezcla de emociones. "Fue un periodo estresante, algo de lo que me daba cuenta, pero era como sujetar a un tigre por la cola; muy peligroso para seguir agarrándolo, pero también para soltarlo. Tras la caída de Hewson, todo fue cuesta abajo, y no me he divertido tanto como entonces. Creo que la conclusión es que resulta extremadamente difícil mantener la creatividad. Fui afortunado por verme involucrado en productos tan fantásticos pero, tras unos años, perdimos el rumbo. No creo que sea algo inusual".

No todo termina aquí, porque Andrew volvió a los videojuegos con una nueva compañía: 21st Century Entertainment. Pero esa es otra historia...



DRAGON NINJA

[Arcade] "Por favor, Sr. Ninja, no se suba a mi Porsche"

[Arcade] Las acróbatas atacan el tren.



[Arcade] "Aquí está. Acabemos con él."

SEGÚN EL ZODÍACO CHINO, 1988 FUE EL AÑO DEL DRAGÓN. Y SEGÚN LA COMPAÑÍA JAPONESA DE RECREATIVAS DATA EAST, 1988 EN REALIDAD FUE EL AÑO DE «DRAGON NINJA».



LAS CLAVES

- » **COMPAÑÍA:** TAD CORPORATION
- » **DESARROLLADOR:** INTERNO
- » **HARDWARE:** RECREATIVA
- » **GÉNERO:** ACCIÓN
- » **FECHA DE LANZAMIENTO:** 1988
- » **¿CUÁNTO PUEDE COSTAR?:** DE 250 A 350 €

Fue el último estertor de los juegos de lucha en 2D. Como *«Kung Fu Fighter»*, *«Dragon Ninja»* sólo permitía el movimiento en dos planos. El juego deslumbraba con sprites enormes y bien animados, sonido fabuloso, niveles geniales y la trama más mala de la historia de los "beat'em-up". "El Presidente Ronnie ha sido secuestrado por los ninjas. ¿Eres lo bastante malo para rescatar a Ronnie?"

Tú (y un amigo opcional) debéis acabar con los ninjas a base de patadas y puñetazos. Al mantener pulsado el botón de ataque lanzas un puñetazo llameante. Los power-ups incluyen salud extra, tiempo extra, cuchillos y nunchakus.

«Dragon Ninja» empieza en una calle de una ciudad cualquiera, con ninjas atacando desde todas partes. Los ninjas azules lanzan puñetazos y patadas; los grises lanzan shurikens, bombas de humo o makibishi (pinchos); y los ninjas rojos atacan con cuchillos o nunchakus. Seréis asaltados por mujeres embutidas en lycra, perros, espadachines saltarines... ¡y eso solamente en el primer nivel!

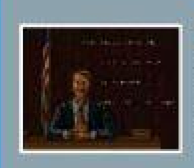
Los siguientes combates son en la parte trasera de un camión articulado, un bosque, una alcantarilla, un tren, una cueva y la base enemiga. Los niveles en transportes sólo tienen un camino que seguir. Otros niveles tienen rutas por arriba o por abajo, para que dos jugadores puedan atacar a enemigos diferentes. En el nivel siete Dragon Ninja llega en su helicóptero para la batalla final.

Si hay una cosa que distingue a este juego es su velocidad. En *«Dragon Ninja»* hay muchos enemigos moviéndose rápidamente y atacando a la vez. Pero como los protagonistas pueden repelerlos con la misma celeridad, la experiencia es emocionante y no abrumadora.

Durante vuestra misión observaréis referencias a clásicos. Hay un saludo casi subliminal a una famosa franquicia de Konami en el nivel del tren. "Kikuchi Co Ltd" (en el lateral del camión) es el nombre de un fabricante real de componentes para coches y el de un diseñador de *«Dragon Ninja»*, que puso otro logotipo de "Kikuchi" en un barco en su siguiente juego, *«Sly Spy»*.

«Dragon Ninja» sufrió un cambio de nombre para su lanzamiento en EE.UU.: *«Bad Dudes vs Dragon Ninja»*. Además, se añadieron perros al combate final. El mensaje de agradecimiento de Ronnie

LO QUE LE HACE UNICO



RONNIE
¿Quién quiere rescatar a una princesa cuando puede rescatar al Presidente de U.S.A.? Por desgracia, no es el que tocaba el saxofón



¡PUÑETAZO LLAMEANTE!
Mantén el botón de ataque y tu torso se incendiará. Suéltalo para un "puñetazo llameante" y mandar a los enemigos al otro barrio.



PROMOCIÓN CRUZADA
«Dragon Ninja» fue de los primeros en los que se anunciaban otros juegos, como *«Karnov»*, *«Chelnov»* y *«DECO»* de la misma compañía.



ESTÁN POR TODAS PARTES
«Double Dragon» era más popular, pero con tres o más enemigos en pantalla se ralentizaba. *«Dragon Ninja»* podía con nueve a máxima velocidad.

INFLUENCIAS

Los juegos que han influido y han sido influenciados por **Dragon Ninja**



KUNG FU MASTER (ARC) 1984
Introdujo los puñetazos a mansalva con un ejército de enemigos. Lo tenía todo: niveles que cambiaban, un secuestro, jefes de final de nivel…



EXPRESS RAIDER (ARC) 1986
Luchabas en un tren en marcha, saltando de vagón en vagón. En *«Express Raider»* también había peligrosos coyotes que te atacaban.



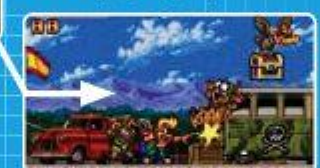
GREEN BERET (ARC) 1985
Tenía enemigos que se movían en todas direcciones. También fue el primer shoot'em-up/juego de lucha con plataformas y dos niveles de acción.



SLY SPY (ARC) 1989
¿Piensas que *«Dragon Ninja»* estaba lleno de patriotismo americano? Este clásico estilo James Bond también hacía promoción de éxitos de DECO.



GOLDEN AXE (ARC) 1989
¿Un juego de lucha que acaba con una nota seria? Tras Ronnie y su famosa hamburguesa, *«Golden Axe»* tiene un epílogo muy sorprendente.



SPIN MASTER (ARC) 1994
Data East siguió con los juegos en 2D con scroll, y *«Spin Master»* era un gran título de Neo Geo. Tenía modos para dos jugadores y con nivel doble.

> **"Lo que diferencia a este juego de sus rivales es su velocidad"**

se cambió para incluir el famoso "Vamos a por una hamburguesa, ja ja ja". Y en la secuencia de créditos aparecían los protagonistas en el exterior de la Casa Blanca con Ronnie y su destacamento del Servicio Secreto. A diferencia del original, no había lista de enemigos, tan sólo los créditos acompañados por el tema presidencial "Hail to the Chief".

Las revistas hicieron análisis entusiastas de *«Dragon Ninja»*. Crash dijo que era "casi nada original, pero adictivo hasta la última moneda". A C&VG le gustaban sus "sprites de movimiento fluido, con claridad asombrosa". Y en Sinclair User fueron aún más vehementes, nombrándolo "Beat'Em-Up Of The Year".

Las conversiones domésticas de *«Dragon Ninja»* llegaron tres meses después de las de *«Double Dragon»*. Data East hizo publicidades, con pantallas, comparándolas. Y no se cortaban: "*«Bad Dudes»* hace que *«Double Dragon»* sea como un dinosaurio que pronto se extinguirá". Pero la batalla no era tan desigual. Las conversiones de 8 bit de *«Dragon Ninja»* eran mejores que las de *«Double Dragon»*, pero lo inverso también era cierto para las máquinas de 16 bit.

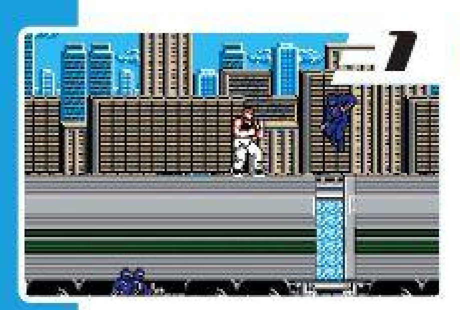
La versión de Spectrum impresionaba por la fidelidad de sus niveles, la de Amstrad por su velocidad y la de C64 por sus fondos y sprites. Un año más tarde, Data East lanzó una conversión de NES/Famicom, con un parpadeo terrible de sprites pero gran jugabilidad. Las conversiones de 16 bit eran otra historia.

La versión de Amiga tuvo una puntuación del 4% en Amiga Power. El periodista sugirió que al programador "se le olvidó la función de salto". La compañía lo negó, haciendo una visita a la revista para demostrar cómo se hacía el movimiento. Para lograrlo, en lugar de hacer una sencilla diagonal hacia arriba, había que pulsar arriba, luego soltar el joystick, y luego pulsar izquierda o derecha. Amiga Power publicó una calificación revisada subiendo al 14%.

Una placa de *«Dragon Ninja»* costaba unos 50 euros y valía para muebles JAMMA con monitor horizontal. *«Dragon Ninja»* nunca tuvo una continuación. Los juegos de lucha en 2,5D como *«Final Fight»* y *«TMNT»* marcaron la pauta. Pero aún hoy rendimos homenaje a este divertido título. Así que haz una pose chula y grita "¡soy malo!".

LAS CONVERSIONES

Comparación entre las distintas versiones



1 NES

LA MEJOR VERSIÓN

Sí, los sprites parpadeaban de lo lindo, pero *«Bad Dudes»* funciona bien en NES, con diseños de niveles, jefes y música bastante fieles. El puñetazo llameante es espectacular. Pero tiene cosas extrañas, como los dos jugadores alternándose y los dos golpes para matar a los ninjas rojos.



2 AMSTRAD

Hay montones de enemigos que se mueven rápido, pero se han caído los enemigos más interesantes. Puñetazos y Patadas se conectan bien y los nunchakus/patadas voladoras son letales. Pero el puñetazo llameante es inútil, los niveles son más largos, pero peores, y los jefes son muy estúpidos.



3 ZX SPECTRUM

Sprites monocromos grandes y detallados. Los niveles son más precisos que los equivalentes de Amstrad y a diferencia de la conversión de C64, los puñetazos y patadas funcionan bien. Por desgracia, los giros son lentos y bastante frustrantes. Y el puñetazo llameante se "autodispara" (en lugar de cargarse), con lo que es inútil.



4 COMMODORE 64

Escenarios y música geniales y sprites en alta resolución, pero una jugabilidad frustrante. Se han omitido enemigos y los que se han incluido requieren golpes perfectos. Acabas saltando de forma desesperada intentando dar algún golpe. Una vez más, el puñetazo llameante es una broma insípida.



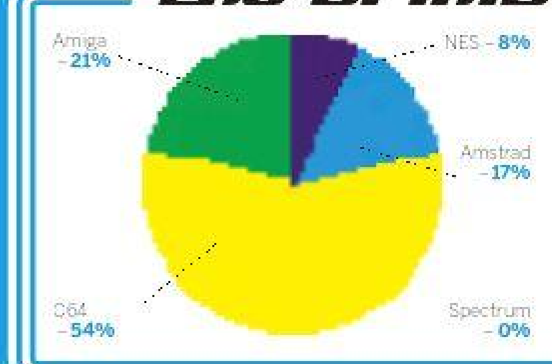


5 AMIGA

LA PEOR VERSIÓN

Cuenta con la intro de la recreativa y dos jugadores simultáneos. Los escenarios no están mal, con sprites con movimiento fluido. Hay que elegir entre efectos de sonido razonables o una música lamentable. Pero todo es irrelevante a causa de los controles de "salto" que destrozan el juego.

LAS OPINIONES



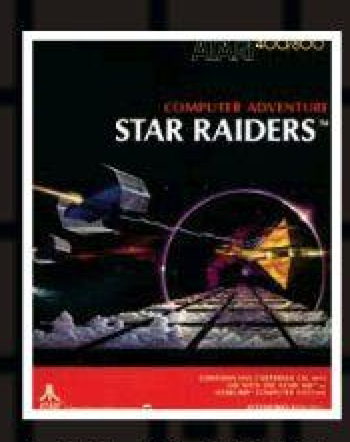
"¿No había una versión para PCEngine? Recuerdo haberlo jugado en algo que parecía casi igual que la recreativa"
– nostálgico

"Debió salir cuando estábamos actualizando a las nuevas máquinas de 16 bit pero no podíamos comprar Amigas"
– paranoid

STAR RAIDERS

El primer simulador espacial de movimiento libre, «Star Raiders», fue el juego rompedor que impulsó las ventas de los primeros micros domésticos de Atari como ningún otro. Hablamos con Doug Neubauer sobre la creación de un shoot'em-up espacial en 3D revolucionario.





LAS CLAVES

- » **COMPAÑÍA:** ATARI
- » **DESARROLLADOR:** INTERNO
- » **PLATAFORMAS:** ATARI 2600, 5200, ST
- » **FECHA DE LANZAMIENTO:** 1979
- » **GÉNERO:** SHOOTER ESPACIAL 3D
- » **¿CUÁNTO PUEDE COSTAR?** 10€

La fecha estelar es 1979. *«Space Invaders»* solo tiene un año de edad, *«Pong»* está recién salido del horno y *«Pac-Man»* está a punto de soltar al mundo su amarillo protagonista con cara de pizza. Atari, optimista por el éxito de su consola 2600, está preparándose para el lanzamiento de su primera generación de ordenadores domésticos. Los jugadores se lamentan del elevado precio (comparativamente) de las nuevas máquinas y vuelven a las emociones directas, pero placenteras, del catálogo de juegos de VCS. Entonces, saliendo de la nada, llega *«Star Raiders»*.

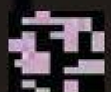
Los arcades espacial de la época –como *«Galaxian»* y *«Space Invaders»*– se reducían a tiroteos en una pantalla fija, pero *«Star Raiders»* nos ponía en el asiento del comandante de una nave estelar en una "misión" cinemática: defender un puñado de bases estelares de las fuerzas invasoras del Imperio Zylon. *«Star Raiders»* era una revelación, ya que representaba un campo estelar en 3D a través del cual los jugadores podían trazar el recorrido de su nave con la ayuda de una versátil "Carta de navegación galáctica", enfrentarse a la flota de combate Zylon y desarrollar estrategias en tiempo real.

No era complicado entender por qué *«Star Raiders»* pronto empezó a volar de las estanterías, junto con los dos primeros ordenadores domésticos de Atari, el 400 y el 800. Dado el interés en la ciencia ficción espacial a la estela de Star Wars, los "Luke Skywalkers" encubiertos se volvieron locos con la acción que ofrecía el juego. Se dijo que muchos clientes compraron ordenadores Atari sólo para jugar a *«Star Raiders»*.

De manera sorprendente, su creador, Doug Neubauer, jamás había programado un juego anteriormente. Con una formación en ingeniería eléctrica, Neubauer fue uno de los muchos primeros programadores de juegos clásicos que entraron en el sector por antojo. "Recuerdo que podía elegir entre trabajar en National Semiconductor en su departamento de calculadoras, y ordenadores domésticos/videojuegos, trabajar en la división de máquinas de escribir electrónicas de IBM, o trabajar en San Diego en alguna empresa aeroespacial", recuerda Neubauer. "Los videojuegos y ordenadores parecían mucho más interesantes, por no decir divertidos. A posteriori, creo que tomé la decisión adecuada."

"Fui contratado en National por Richard Simone, que llegó a ser jefe del departamento de consolas de "juegos dedicados" de Atari", continúa, "análogo al departamento de consolas de juegos "basados en cartuchos" de Jay Miner."

Ese fue un movimiento que pronto realizaría el propio Neubauer. En Atari, sería una de las figuras prominentes en el desarrollo del chip de sonido POKEY, que adornaba a los ordenadores 400/800 de la empresa, junto con numerosos empleados migrados desde National. "El departamento de diseño de chips de Atari era más parecido a una empresa de semiconductores tradicional, con arquitectos de diseño sénior que hacían la especificación





» [Atari 8-bit] La Carta de navegación galáctica rastrea tu posición junto con las bases estelares amigas y los cazas Zylon, permitiéndote desplazarte rápidamente a la acción.







» [Atari 8-bit] La secuencia de hiperespacio. En los niveles superiores, los jugadores deben mantener el punto de mira centrado para no pasarse su destino en varios años luz.

SOLARIS

AUNQUE «STAR RAIDERS II» puede considerarse la continuación oficial, muchos fans del original apuntarán al «Solaris» del propio Neubauer como el auténtico sucesor del juego original. «Solaris» puede alterar la perspectiva de vista de primera a tercera persona de forma similar a «Gyruss», de Konami, pero conserva el frenético combate aéreo en 3D basado en sprites del debut de Neubauer, y es un logro técnico enorme para la humilde 2600. Lanzado en 1986, muy tarde en la vida de la anticuada consola de Atari, muchos lo consideran la hazaña gráfica definitiva del sistema.

"No considero a «Solaris» como una continuación de «Star Raiders», aunque supongo que es algo así", comenta Neubauer. "En ambos se vuela por el espacio, tienen Cartas de navegación galáctica, y «Solaris» amplía el juego con la posibilidad de volar sobre la superficie del planeta y a través de una trinchera.

"Lo que finalmente se convirtió en «Solaris» se iba a utilizar como el juego para "The Last Starfighter", pero el plan se vino abajo cuando Jack Tramiel compró la empresa. Creo que la jugabilidad de «Star Raiders» era mejor y prefería sus explosiones. Además, creo que me gusta más la vista de cabina de «Star Raiders»."

de diseño general, y luego tipos como yo, los diseñadores de lógica y circuitos, que implementaban las especificaciones", recuerda.

La transición del diseño de circuitos al de software, cuando Neubauer empezó a trabajar en lo que sería *«Star Raiders»*, fue inducida por un período de inactividad durante sus tareas de diseño de hardware. "POKEY estaba terminado y esperábamos a que se completasen los otros dos chips", recuerda. "Mi trabajo estaba prácticamente finalizado, excepto porque tenía que ayudar a los ingenieros de pruebas a poner a punto y funcionando la parte de prueba de POKEY. Atari era un sitio bastante tranquilo y relajado, y estaba trabajando para Jay Miner, que me dejó participar en el juego. Además, pienso que *«Star Raiders»*, junto con los otros primeros juegos, ayudaron a encontrar fallos en los chips Atari 400/800."

Inspirado en el juego conversacional de "Star Trek" que circulaba por los ordenadores mainframe de entonces, Neubauer empezó a crear algo a lo que de verdad quisiese jugar: una ambiciosa simulación espacial en 3D. "Battlestar Galactica era "la" serie de TV de ciencia ficción", dice Neubauer, lo que confirma la influencia de los Zylon más allá del juego. "Otras influencias fueron Star Trek, Star Wars, THX 1138, War of the Worlds y 2001. Además, historias de Isaac Asimov, y Dune de Frank Herbert.

"Debo confesar que nunca llegué a jugar al antiguo juego de Star Trek. Sólo escuchaba a otros programadores describir el juego y miraba por encima de sus hombros a veces. No parecía tan interesante, pero era una buena idea para una carta de navegación galáctica."

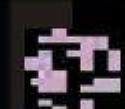
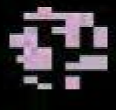
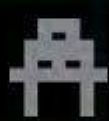
“ Neubauer creó algo con lo que él quería jugar: una simulación de combate espacial en 3D ”

La espina dorsal de *«Star Raiders»*, la Carta de navegación galáctica, es el campo de batalla estratégico que, unido al rapidísimo combate en 3D, impresionaba a los jugadores de aquel entonces. Cuando íbamos al "hiperespacio", entre sus sectores estilo cuadrícula, las naves enemigas se afanaban en rodear nuestras bases estelares como si fuera una partida de ajedrez interestelar.

"Sin haber jugado al juego no tenía ninguna mejora en mente, pero sí una idea de cómo debía funcionar la Carta de navegación galáctica", dice Neubauer, "con bases estelares en las que se podía repostar y reparar los daños. Además, había que defender las bases estelares de las flotas enemigas. Tomé prestadas ideas de Star Trek y Star Wars, como la vista en 3D, el ordenador de ataque y el gráfico del hiperespacio."





VERSIONES E IMITACIONES

STAR RAIDERS (ATARI VCS) 1982
■ Considerada como una conversión floja del original de Atari 400/800, en esta versión se reduce la Carta de navegación galáctica de una cuadrícula de 36x16 a una de 4x4, que ofrece una experiencia de «Raiders» mucho más limitada. También era un juego caro según los estándares de VCS, ya que incluía un pad de pantalla táctil exclusivo.

STARMASTER (ATARI VCS) 1982
■ Activision, el mayor rival de Atari, mejoró la conversión oficial de VCS con su propia interpretación del formato. Programado por el ex diseñador de juegos de Atari, Alan Miller, «Starmaster» contaba con gráficos impresionantes y detallados, una Carta de navegación galáctica más grande y una frenética acción en el espacio.

PHASER PATROL (ATARI VCS) 1982
■ Diseñado por Dennis Caswell, más famoso por ser el creador de un tal «Impossible Mission», fue posiblemente el mejor clon de «Raiders» en VCS. El inconveniente era que el juego sólo era compatible con el Starpath Supercharger, un dispositivo que aumentaba la memoria del sistema, que se incluía por la friolera de 44,95 $.

SENTINEL (COMMODORE 64) 1984
■ Los dueños de un C64, comprensiblemente envidiosos de los amigos del colegio que tenían un Atari, podían empeorar aún más las cosas si no conseguían la versión de «Star Raiders» más pulida y atractiva de Synapse Software, como Zzap!64 indicaba amablemente cuando se relanzó en el Reino Unido en la marca económica Americana.

CODENAME MAT (ZX SPECTRUM) 1984
■ El ambicioso shooter de Micromega estilo «Raiders» es uno de los mejores juegos de su tipo para Spectrum. En este caso, la familiar carta de navegación estelar estilo cuadrícula se complementa con un ingenioso escáner global de largo alcance en 3D, que muestra las posiciones de los enemigos en las cercanías.

STAR RAIDERS II (VARIOUS) 1986
■ Desarrollado sin Doug Neubauer, que hacía tiempo que dejó Atari, es un «Raiders» solo en el nombre, que empieza su vida como versión para micros domésticos de la abandonada licencia de la película "The Last Starfighter". Sus tiroteos en planetas seudo3D son bonitos, pero la profundidad y el atractivo del original están ausentes.

STAR RAIDERS (ATARI ST) 1988
■ La única versión de 16 bit de «Raiders» es decepcionante, por decir algo. Los gráficos "mejorados" no son ni siquiera buenos, los controles parecen flotar y son extraños, la vista de popa y los ordenadores de rastreo son inútiles y, lo peor, es más lento que el original. Además, ni se menciona a Neubauer en los créditos del juego.

BATTLESPHERE (ATARI JAGUAR) 2000
■ Desarrollado sin duda alguna por fans de «Star Raiders» y uno de los últimos auténticos juegos de Jaguar, la campaña de un jugador de «Battlesphere» se juega como un «Raiders» de nueva generación, ya que luchamos contra una gran variedad de basura enemiga con hermosos mapeados de texturas y dirigimos a nuestra flota contra bases estelares enemigas y varias facciones en tiempo real.



“Nadie conocía algoritmos de movimiento 3D, así que me senté con un papel y los desarrollé”

La secuencia de hiperespacio, con su transición con las estrellas pasando a toda velocidad mientras vamos al siguiente destino, era uno de los momentos característicos del juego. En los niveles más básicos, los jugadores pueden relajarse y disfrutar de la vista, pero los modos de dificultad más elevados requieren la intervención manual en ruta.

"Al principio iba a hacer el hiperespacio más complicado, en el que el jugador iba a tener que hacer algún cálculo para el salto, como en "The Stars, Like Dust" de Isaac Asimov, pero no tardé en darme cuenta de que era absurdo en cuanto a jugabilidad", ríe entre dientes.

Dadas las limitaciones gráficas de la primera generación de ordenadores Atari, Neubauer recuerda sus dificultades con la rutina del combate en 3D que se iniciaba al saltar a un sector enemigo. "Hasta donde yo sé, era el primer juego espacial en 3D", dice. "Pregunté en Atari si alguien conocía los algoritmos del movimiento en 3D, pero nadie los conocía. En aquel momento no había otros videojuegos espaciales, de eso sí que estaba seguro. Así que dediqué algunas semanas a entender las ecuaciones, hasta que finalmente me senté con una hoja de papel y elaboré la geometría. La parte complicada fue resolver el algoritmo de rotación sin utilizar senos y cosenos."

Independientemente de su falta de familiaridad con el hardware, los esfuerzos de Neubauer valieron la pena, con luchas entre naves cuando disparabas torpedos por el espacio mientras esquivabas los disparos con el uso de motores y escudos.

Neubauer afirma que podría haber logrado algo mejor con un poco más de experiencia con el chip gráfico de Atari: "Atari 800 tenía algo así como cuatro sprites, que no sabía muy bien cómo usar en aquel momento, así que pensaba que sólo había dos enemigos en la pantalla a la vez con los dos torpedos de fotones y un torpedo enemigo. Podría haber puesto más enemigos en la pantalla reutilizando los sprites como hice con *«Solaris»* en la 2600."

Además del campo estelar realista, otro punto destacado era el uso de explosiones de partículas espectaculares, similares a las vistas en *«Defender»*. "Una vez que tuve el algoritmo del movimiento en 3D, el campo estelar fue sencillo", comenta Neubauer. "Ídem para las explosiones, excepto en que al intentar calcular las posiciones de muchas partículas mediante mi horrible código multiplicador de 16 bit el juego se ralentizaba. Un detalle era hacer funcionar el campo estelar en la vista de popa. Es más complicado que la vista delantera."

Merece la pena resaltar el "ordenador de apuntado" de



» [Atari 8-bit] El escáner de largo alcance rastrea la posición de cualquier nave enemiga en las cercanías, lo que permite ajustar el recorrido e interceptarla.

» [Atari 8 bit] *«Star Raiders»* estaba adelantado a su tiempo en la simulación de daños de la nave. Aquí hemos perdido el ordenador de apuntado en un asteroide y tendremos que localizar manualmente a los enemigos hasta que se repare.

» [Atari 8 bit] Las explosiones de partículas en *«Star Raiders»* eran impresionantes, aunque ralentizasen el juego. Observa el ordenador de ataque en la parte inferior derecha, una de las primeras apariciones de un "radar" en un juego en 3D.

LO MEJOR DEL ESTUDIO

PONG (EN IMAGEN)
PLATAFORMAS: RECREATIVA, ATARI 2600, ATARI 5200
AÑO: 1972

MISSILE COMMAND
PLATAFORMA: RECREATIVA, ATARI 2600, ATARI 5200, LYNX, GAME BOY, XBOX LIVE ARCADE
AÑO: 1980

BREAKOUT
PLATAFORMA: RECREATIVA, ATARI 2600, ATARI 5200
AÑO: 1976

» [Atari 8 bit] Si activamos los escudos nos protegeremos de una muerte instantánea por torpedos enemigos, pero los sistemas de la nave pueden seguir resultando dañados y perderemos energía. Habrá que ir a la base estelar más cercana a repararse

Neubauer, que rastrea a los enemigos desde proa hasta popa mientras hacen círculos a nuestro alrededor; seguro que es el primer ejemplo de cámara de rastreo automático visto en un videojuego.

La IA del juego era impresionante, incluso aunque Neubauer admita que tuvo que "poner el cerebro de los Zylon a la altura del de un nabo" para no abrumar a los jugadores.

"Por lo que recuerdo, los malos podían elegir aleatoriamente una base estelar para atacarla, y luego cada flota enemiga seguía la ruta más corta hasta la base estelar", explica. "Este algoritmo no funcionaba bien, ya que de vez en cuando los malos se quedaban atascados. Añadí aleatoriedad a su ruta para que no se atascasen. En los niveles más elevados, se movían un más rápido y eran más inteligentes."

«Star Raiders» es impresionante por el hecho de que Neubauer lo creó para que fuese capaz de funcionar en el Atari 400 de gama baja, en unas exiguas 8 KB. "Acabamos haciendo un montón de código espagueti para hacer que todo entrase en el cartucho", revela. "Por ejemplo, si el gráfico de una nave enemiga acababa en un byte 0, y el byte de inicio del gráfico siguiente también era un byte 0, entonces el programador podía solapar los dos bytes de los dos gráficos, con el resultado neto de ahorro de un byte. Actualmente eso suena algo patético, cuando incluso una imagen JPEG pequeña es mayor de 8 KB."

Una característica que Neubauer tuvo que abandonar por las restricciones de memoria se haría famosa al ser clave en el clásico espacial *«Elite»*, cuando debutó cinco años después en BBC Micro.

"Quería poder volar a la base estelar para el acoplamiento", dice, "pero no tenía bytes en la ROM para hacerlo. Aunque, por alguna razón, cuando hice *«Star Raiders»*, no pensaba en volar por una trinchera ni sobre la superficie de un planeta."

Aunque David Braben afirmó que no pensaba en *«Star Raiders»* cuando empezó *«Elite»*, una característica que ambos comparten es un sistema de clasificación humorístico. Mientras que *«Elite»* clasifica a los jugadores desde "Inofensivo" hasta "Élite", los novatos de *«Star Raiders»* estaban familiarizados con "Cocinero galáctico" y "Capitán de gabarra de basura", mientras que los veteranos podían aspirar al elogio definitivo de "Comandante estelar (Clase 1)".

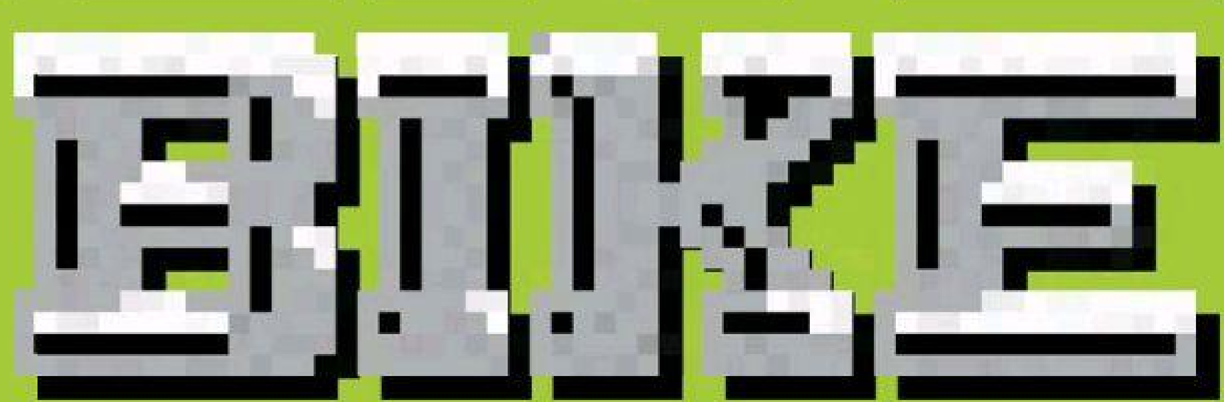
"No quería tener únicamente una puntuación numérica, ya que contar con rangos como en el ejército parecía lo más natural", explica Neubauer. "Y puse algunos de broma para quien no lo hiciera bien…"

El lanzamiento en cartucho fue un éxito para Atari. A los jugadores les encantaba insertarlo y limpiar la galaxia en segundos. Después vinieron las conversiones para Atari VCS y más tarde ST, junto con una continuación, *«Star Raiders II»*, con la que Neubauer no tuvo que ver. Pero, como muchos otros entonces, la recompensa para Neubauer por esta creación fue mínima.

"En aquel tiempo, Atari no pagaba royalties", dice. "Sólo a finales del 83 o así empezaron a pagar royalties a los programadores, para impedir que se marchasen. Me marché de Atari para trabajar en Hewlett-Packard, así que me perdí lo que se dijo en la prensa. Cuando volví en 1981 fue asombroso, y si había sido cuestión de ego, el crash del 83 lo curó."

El homenaje más merecido llegó en 2007, cuando *«Star Raiders»* fue seleccionado por un comité promovido por la Universidad de Stanford como uno de los diez videojuegos más importantes de todos los tiempos, uniéndose a participantes como *«Zork»*, *«Tetris»*, *«Civilization»* y *«Doom»*. Al preguntarle qué conclusión saca de esto, la respuesta de Neubauer es humilde y concisa: "En realidad es bastante asombroso", comentó.





La historia de Excitebike

En homenaje a una de las más antiguas saga de carreras de Nintendo, nos damos una vuelta en moto mientras llevamos de "paquete" a dos de los programadores que ayudaron a crear esta muy apreciada entrega para Nintendo 64

Al igual que *«Hang-On»* precedió a las vibrantes recreativas de acción que más tarde nos ofrecería SEGA, este aún más temprano juego de carreras de motos de Nintendo, a pesar de no estar protagonizado por ningún héroe y carecer de historia, fue también precursor del estilo de videojuegos divertidos, accesibles e innovadores de su desarrollador. Pero las similitudes entre ambos títulos de carreras no acaban aquí: ¿Sabías que la historia de *«Excitebike»* guarda también relación con los arcades? ¿Sí que lo sabías? ¡Maldita sea!

Diseñado por Shigeru Miyamoto y su equipo R&D1, *«Excitebike»* hizo su debut en el lanzamiento de Famicom en 1984. Era un juego de carreras de scroll lateral y apariencia sencilla en el que se podía experimentar la trepidante emoción del motocross. Controlando un pequeño motociclista vestido con un mono rojiblanco, los jugadores competían en el flamante "Campeonato Excitebike", en tres modos: Selección A, Selección B y Modo Diseño. En el primer modo, tenías que competir en una carrera en solitario contra el crono, y para progresar debías alcanzar la meta en un tiempo que permitiera a tu piloto subirse a uno de los tres puestos del podio. Cada carrera duraba dos vueltas –un tramo recto enlazado en bucle– y todos los circuitos contaban con montículos y rampas para saltar, obstáculos y zonas de grava.







» Los juegos «Vs Excitebike» contaban con una fantástica ronda de bonificación por acrobacias.



» [Recreativa] «Vs Excitebike» ofrecía gráficos algo mejorados y alucinantes animaciones como ésta...

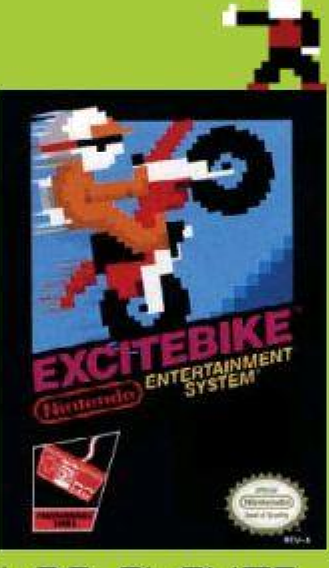
A pesar de sus funcionales gráficos y su sencilla mecánica, *«Excitebike»* ofrecía destellos de calidad en cuanto a la presentación, como las cámaras a pie de pista grabando la acción o la proyección del mejor registro de la sesión en la barrera de las gradas. Este sutil grado de brillantez era también aplicable al sistema de control.

Todas las pistas ocupaban cuatro carriles y podías cambiar de carril pulsando arriba o abajo en la cruceta, mientras que los botones A y B funcionaban como aceleradores independientes; el botón B proporcionaba una aceleración más rápida, pero con el riesgo de que motor se sobrecalentara hasta calarse y perdieras tiempo mientras esperabas a que se enfriara. Los circuitos también contaban con unas flechas –precursoras de los paneles de impulso– y, al pasar por encima, enfriaban el motor. Gracias a esto, los jugadores expertos podían encadenar largos tramos sin dejar de aumentar su velocidad. Este recurso hizo que surgiera un fino sentido de la estrategia en las carreras, al tiempo que lo convertía en un excelente juego de lucha contra el crono: los jugadores intentaban batir sus marcas haciendo durar sus bonus de aceleración tanto como podían. Y todavía existían más detalles a tener en cuenta dentro de la mecánica de juego, como la posición del piloto, el ángulo y la velocidad a los que despegabas de las rampas, y asegurar que caías sobre las dos ruedas para arañar unos segundos a tu tiempo final.

El segundo modo de *«Excitebike»* aumentaba aún más el desafío, añadiendo a la mezcla un interminable convoy de motociclistas controlados por el ordenador. Embestir la parte trasera de una moto rival te mandaba dando vueltas fuera de la pista, y provocar que los rivales chocasen contra ti tenía el mismo efecto, aunque no ofrecía casi beneficios de cara al resultado final. En ambos modos, los jugadores disfrutaban de la opción de correr en cualquiera de las cinco pistas –pudiendo comenzar en cualquier punto–, pero eso sí, sólo después de haber demostrado su valía alcanzando uno de los tres primeros puestos en un carrera preliminar.

El último y más relevante modo que Nintendo añadió a *«Excitebike»* fue su editor de pistas. Considerado el más temprano ejemplo de editor visto en un videojuego, este modo permitía diseñar y competir en tus propias pistas –solo o frente a adversarios manejados por la máquina–, otorgando así al juego una longevidad infinita. En Japón, debido a que *«Excitebike»* era compatible con el Famicom Data Recorder, los jugadores podían grabar sus pistas en casete y cargarlas siempre que lo deseasen. Sin embargo, como este dispositivo nunca llegó a ser comercializado a nivel internacional, los jugadores no japoneses no tenían opción de salvar sus pistas personalizadas, perdiéndolas tan pronto como apagaban la consola. Y esto a pesar de que en el juego seguía figurando la opción de salvar, lo que era como echar sal en la herida.

Poco después de que *«Excitebike»* se estrenase en Japón, Nintendo lanzó una versión de recreativa llamada *«Vs Excitebike»*, cuyo nombre se debe al hecho que fue comercializada para la plataforma arcade Vs System de Nintendo. Antes de producirse el lanzamiento de Famicom en Norteamérica, Nintendo pensaba en cómo generar interés por una nueva consola en EE.UU. Y es que a pesar de que la consola funcionaba en Japón, Nintendo creía que muchos jugadores occidentales seguían albergando desconfianza hacia los juegos de consola tras el "crash" de 1983. Por ello, fijaron su mirada en el rentable mercado de las recreativas como una sutil manera de



LAS CLAVES

» **COMPAÑÍA:** NINTENDO
» **DESARROLLADOR:** NINTENDO R&D1, LEFTFIELD PRODUCTIONS, MONSTER GAMES
» **PLATAFORMAS:** NES, ARCADE, SNES, N64, GBA, WII
» **FECHA DE LANZAMIENTO:** 1984-2010
» **GÉNERO:** CARRERAS

» [NES] El juego original sólo permitía carreras de un jugador o contra oponentes controlados por la máquina.







» [Wii] *«Excitebots»* es de lejos la entrega más extraña de la serie. Y sí, lo que estás viendo es una tortuga-robot de cuatro ruedas tirando un penalti.

CRONOLOGÍA

- **EXCITEBIKE**
  Formato: NES
  Fecha: 1984
- **VS EXCITEBIKE**
  Formato: Arcade
  Fecha: 1985
- **VS EXCITEBIKE**
  Formato: Famicom Disk System
  Fecha: 1988
- **BS EXCITEBIKE BUN BUN MARIO BATTLE STADIUM**
  Formato: Super Nintendo (Satellaview)
  Fecha: 1997
- **EXCITEBIKE 64**
  Formato: N64
  Fecha: 2000
- **EXCI TEBIKE-E**
  Formato: GBA
  Fecha: 2002

persuadir al público, sustentando su plan en el diseño de una placa arcade basada en la tecnología Famicom.

Bautizadas como Vs System, estas placas permitirían a los aficionados a las recreativas experimentar versiones arcade de los juegos de Famicom sin necesidad de adquirir una consola.

La idea era conseguir que aquellos que disfrutaban de los juegos de Nintendo en las recreativas se animasen a comprar una NES cuando descubrieran que había versiones casi idénticas para la nueva consola. Alrededor de dos docenas de los primeros juegos para NES gozaron de un lanzamiento arcade en Vs System, muchos beneficiándose de unos gráficos algo mejores y una animación más fluida. Estas diferencias, sin embargo, serían inapreciables para los jugadores menos expertos, y por ello NES se percibiría como una oferta de versiones fidedignas de estos arcades.

«Vs Excitebike» difería en algunos aspectos respecto al original. El arcade no incluía el editor, pero sí una animación más suave y unos gráficos más nítidos. También incluía una ingeniosa fase de bonus, inspirada en el acróbata Evel Knievel, en la que los jugadores saltaban sobre camiones para ganar puntos extra (la única versión del juego en la que aparece este bonus). La forma en que los jugadores progresaban a través del juego era también diferente, con siete pistas a las que enfrentarse –dos más que en la versión NES– y los jugadores corriendo una vuelta de cada pista en solitario –bastando con lograr la quinta mejor marca para clasificarse–, y después corriendo dos vueltas en esa misma pista contra motoristas controlados por la máquina. *«Vs Excitebike»* también restringía la selección de pistas del original, permitiendo solo a los jugadores comenzar desde la segunda y tercera pistas, con la opción de elegir entre tres niveles de dificultad al comienzo.

«Excitebike» se convirtió en uno de los títulos más vendidos de Famicom, y su éxito en Japón le llevó a ser portado –por Hudson Soft– a ordenadores japoneses poco conocidos como NEC PC88 y Sharp X1. Con la popularidad del juego asegurada y el añadido de que Famicom Disk System llevaba dos años en el mercado, Nintendo vio lógico que *«Excitebike»* se convirtiera en otro de los títulos a añadir al catálogo de Disk System. Lanzado exclusivamente en el malogrado formato de disco, *«Vs Excitebike»* para FDS fue una variación doméstica del arcade. Sin embargo, considerarlo como una versión directa de la recreativa no es del todo correcto, ya que incluía nuevos modos no presentes en la versión arcade. Aunque el "Excite original" era la versión arcade con siete pistas del juego –con la ronda de bonus del salto de camiones–, aparecían también dos nuevos modos. El primero, Vs Edit, hacía un fantástico uso de la capacidad de almacenamiento de los discos Famicom, permitiendo a los usuarios diseñar y grabar hasta cuatro pistas diferentes en el disco. Vs Excite era el más notable, ya que ofrecía la opción de enfrentarse tanto en las "carreras batalla" como en las libres.

En armonía con la incomprensible decisión de lanzar *«Excitebike»* de la mano de un hardware poco conocido y de corta vida, el siguiente juego de la serie es considerado casi como un clásico perdido de Nintendo. Lanzado para Satellaview, un servicio de módem y descarga para Super Nintendo que sólo fue comercializado





» [FDS] La versión original de NES contaba con un editor de pistas, pero los usuarios sólo podían grabar sus diseños comprando un costoso periférico. La versión FDS tampoco remedió el problema del todo.



EXCITEBIKE CLASSIC NES SERIES
Formato: GBA
Fecha: 2004



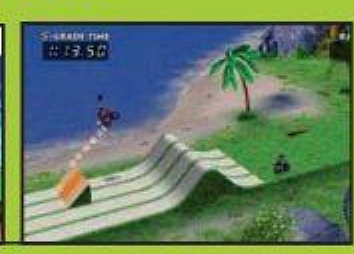
EXCITE TRUCK
Formato: Wii
Fecha: 2006



EXCITEBOTS: TRICK RACING
Formato: Wii
Fecha: 2009



EXCITEBIKE: WORLD RALLY
Formato: WiiWare
Fecha: 2009



en Japón, *«Mario Excite Bike»* –también conocido por su nombre completo de *«BS Excitebike Bun Bun Mario Battle Stadium»*– era un título de 1997, sólo disponible para SNES mediante descarga, y que combinaba con gran acierto los mundos de *«Super Mario Kart»* y *«Excitebike»*. Compartiendo más con el segundo que con el primero, sustituía los pilotos del original por personajes del universo Mario. Además, se jugaba como el *«Excitebike»* original salvo por pequeñas diferencias.

Tras la selección de personaje, los jugadores recibían una cantidad indeterminada de tiempo con el que completar un cierto número de vueltas a una pista. Con esta sección completa, varios competidores eran arrojados al batiburrillo y se iniciaba una carrera hasta la meta repleta de los molestos efectos físicos de goma elástica del estilo *«SMK»*. Quizás el ajuste más notable hecho en *«Mario Excite Bike»* respecto a la mecánica de *«Excitebike»* sea la aparición de las monedas de oro en las carreras. En ciertos tramos de la pista se pueden encontrar grupos de monedas, y coleccionando cinco los jugadores son premiados con refrigerante infinito, lo que permite forzar a tope la motocicleta sin miedo de que se sobrecaliente. Se trata de un agradable añadido a la jugabilidad y ofrece un enfoque algo diferente del juego.

Como los juegos BS estaban sólo disponibles mediante descarga, era habitual que Nintendo los lanzara por partes. *«Mario Excite Bike»* no fue un excepción. Fueron comercializadas cuatro versiones, cada una añadiendo una nueva pista y un nuevo personaje. Aunque peculiares, estos juegos *«Bun Bun»* demostraron ser grandes aportes a la serie y afortunadamente están disponibles para que los fans los disfruten a través de emulación. Pero lo que resulta increíble es que las cuatro partes no fueran agrupadas en un único cartucho SNES y se vendiera en las tiendas. Estamos seguros de que se habría convertido en un clásico.

Tras el lanzamiento de *«Mario Excite Bike»* en Japón, Nintendo optó por sacarle más partido al original de NES lanzando dos versiones para Game Boy Advance. El primer lanzamiento GBA aparecería acompañado de un singular hardware de Nintendo, llamado Nintendo e-Reader –solo comercializado en Japón y Norteamérica– y la segunda fue parte de la colección Clásicos NES.

Las tarjetas e-Reader eran una versión para GBA de las Tarjetas Sega que fueron lanzadas para Master System. Cuando las escaneabas en tu GBA utilizando el e-Reader, desbloqueaban ítems, niveles y secretos de ciertos juegos. Una pequeña selección de títulos NES fue puesta a la venta para el dispositivo, y *«Excitebike»* –o mejor dicho, *«Excitebike-e»*, como fue bautizado– fue uno de ellos.

Así pues, todos excepto un pequeño puñado de personas en Japón pensaban que el legado de *«Excitebike»* había terminado con NES, desconociendo que Nintendo había regresado a la serie en Super Nintendo. Por ello, fueron muchos los que se sorprendieron cuando la compañía anunció que un *«Excitebike»* nuevo aparecería para N64, casi 16 años después del primer juego.

«Excitebike 64» fue el primer sucesor verdadero de *«Excitebike»*, un juego que era una verdadera continuación. *«Excitebike 64»* deslumbró en su lanzamiento gracias a su gran equilibrio entre simulador y arcade, sus efectos físicos y las opciones de juego. Fue desarrollado por un estudio de California llamado Left Field Productions, fundado por los veteranos de la industria Mike Lamb, Jeff Godfrey y John Brandwood, y cuya plantilla era una mezcla de talento estadounidense y británico.

La relación laboral que alumbró esta esperada continuación fue

NINTENDO VS SYSTEM: UNA BREVE HISTORIA



» Una cabina original Vs System, en concreto la rara versión DualSystem, un artículo insólito hasta en las colecciones de los más ardientes fans de Nintendo.

Una serie de populares juegos de Nintendo, incluidos «Duck Hunt», «Dr Mario», «Punch-Out!!» y «Super Mario Bros», se abrieron camino hacia el formato Vs System. El hardware, lanzado en 1985 y basado en la tecnología Famicom, tenía como objetivo que Nintendo pudiera transferir fácilmente sus primeros títulos de NES a los arcades. Por lo tanto, Vs System puede ser visto como el precursor de los más populares formatos arcade de Nintendo: PlayChoice y PlayChoice-10. Nintendo comercializó unas cuantas iteraciones diferentes de Vs System, como la difícil de conseguir DualSystem, que llegó en versión vertical y de asiento, y UniSystem, llamada así porque DualSystem contaba con dos monitores y UniSystem sólo con uno. Con ayuda de una lupa y forzando la vista, puedes ver las tres variantes que aparecen en este antiguo folleto publicitario.



EXTRAÑOS PILOTOS NES

Sabemos que muchos conocéis de sobra «Excitebike», pero hay algunos títulos de carreras para NES que quizá se os escapen.

MACH RIDER

■ **Desarrollador:** Nintendo ■ **Año:** 1985



También comercializado para la placa arcade Vs System de Nintendo, este híbrido entre carrera de motos y shoot-'em-up guarda similitudes con la serie «Hang-On» de SEGA. Al igual que «Excitebike», contaba con una serie de diferentes modos de juego: "carreras batalla" en las que los jugadores debían conducir mientras hacían explotar otros vehículos; carreras de resistencia donde había que recorrer cierta distancia dentro de un límite de tiempo; y hasta un diseñador de circuitos. Tenía como trasfondo una historia –un poco floja, la verdad– sobre un motorista enfrascado en un viaje por carretera en el que debía destruir unas cosas llamadas Quadrunners. Dado el gran parecido del héroe con el Capitán Falcon –más apreciable en la versión Vs del juego–, la similar perspectiva y el escenario futurista, «Mach Rider» es considerado también un precursor «F-Zero».

RAD RACER

■ **Desarrollador:** Square ■ **Año:** 1987



Diseñado por algunos de los tipos de Square responsables de traer al mundo «Final Fantasy», «Rad Racer» (alias «Highway Star») fue la respuesta de NES a «OutRun». Se trata de un juego de carreras de estilo "checkpoint", con scroll hacia el jugador, una apariencia fabulosa y un ritmo vertiginoso. Por todo ello, uno de los más logrados títulos del género para la consola. El juego fue muy popular en Norteamérica debido a la escena de la película "El campeón del videojuego" en la que un chico lo jugaba usando el Power Glove (a pesar de que éste acabase resultando un controlador tan sensitivo como un papagayo muerto alimentado por energía solar). En Japón, el juego fue también compatible con el particularmente extraño Famicom 3D System –básicamente, un par de gafas 3D–, mientras el resto del mundo se las apañaba con un par de gafas de cartón barato.

F-1 RACE

■ **Desarrollador:** Nintendo ■ **Año:** 1984



Si «Mach Rider» es la versión para NES de «Hang-On» de SEGA, y «Rad Racer» es «OutRun», «F-1 Race» es la respuesta de Nintendo al «Pole Position» de Namco. Este título de carreras para NES, obra de Gunpei Yokoi, es un juego que acabó generando una estrambótica serie de continuaciones. La serie recibió dos "spin-offs" para Famicom Disk System: «Famicom Grand Prix: F-1 Race» y el extrañamente titulado «Famicom Grand Prix II: 3D Hot Rally», que hacía uso del Famicom 3D System. Ambos juegos de FDS eran compatibles con el Disk Fax, un singular artilugio que permitía a la gente más solitaria y aburrida mandar por fax a Nintendo sus mejores puntuaciones. La versión original de NES fue llevada más tarde a Game Boy, donde gozó de gran popularidad gracias a que venía con el adaptador de mano para cuatro jugadores y ofrecía varios "cameos" de personajes de Nintendo.

“Como desarrollador, hay pocas cosas más estresantes que ser criticado por Miyamoto”

acordada mucho antes de que el nuevo *«Excitebike»* fuera siquiera considerado por Nintendo. Una vez terminado *«Slam 'N' Jam»*, un título de baloncesto para PSone, Left Field comenzó a trabajar en un simulador de hockey sobre hielo. Sin embargo, fue cancelado cuando aún se hallaba en fase de producción. Con el fin de no perder los progresos hechos, se tomó la decisión de invertir los recursos en una demo de baloncesto que después sería presentada a diversas compañías. Impresionada por su calidad, Nintendo acogió el proyecto, que acabaría teniendo como resultado *«Kobe Bryant in NBA Courtside»* para N64. Paralelamente, la firma japonesa realizó también una inversión en acciones de Left Field, convirtiéndose en desarrolladora exclusiva para Nintendo. Tras las buenas ventas cosechadas por *«Courtside»*, Nintendo le preguntó al equipo de Left Field en qué proyecto les gustaría trabajar a continuación. Después de sopesar unas cuantas ideas, Left Field propuso finalmente la idea de un juego de motocross para N64.

"Cuando empezamos a trabajar en el juego no se hizo ni la más mínima mención a *«Excitebike»*", revela el programador Ben Stragnell, que se había incorporado a Left Field desde Reino Unido justo antes de *«NBA Courtside»*. "Por lo que a nosotros concernía, estábamos intentando hacer un juego de motocross divertido. Empezamos con un juego más realista basado en la física, y luego nos fuimos desplazando hacia un estilo más "divertido". La habilidad de dirigir las motos en el aire, por ejemplo, es irreal, pero hacía que fuera mucho más jugable. Creo que no saber inicialmente que el juego iba a ser *«Excitebike»* fue liberador para nosotros. Éramos libres de hacer un juego divertido, sin más. Ya inmersos en el proyecto, salió a la luz la posibilidad de que Nintendo estuviese dispuesta a añadir el nombre *«Excitebike»*. Era algo para lo que el mismísimo Miyamato debía dar su visto bueno, por lo que tuvimos una reunión con él. Como desarrollador, hay pocas cosas más estresantes que saber que tu trabajo lo está criticando Miyamoto. Si no recuerdo mal, salimos bien parados; estaba satisfecho de cómo el juego tomaba forma y sólo hizo unas sugerencias."

Con Nintendo ya decidida a añadir el nombre *«Excitebike»*, la presión para Left Field se vio inmediatamente aumentada, pero también el entusiasmo del equipo.

"Era una gran oportunidad para Left Field", recuerda el programador Sam Baker, que se incorporó durante unos meses a la compañía desde Reino Unido para el desarrollo. "Obviamente, era algo con lo que todos estábamos




» [N64] Puede parecer algo borroso y oscuro, pero que no te engañen las apariencias: «*Excitebike 64*» es uno de los mejores juegos de la serie.



» [Wii] Aunque los vehículos hayan duplicado sus ruedas, la emoción y la esencia de la saga permanece en «*Excite Truck*».

entusiasmados, se trataba de una franquicia con una gran base de fans y un montón de potencial. Otro «*Kobe Bryant*» habría garantizado ls ventas, pero el mejor proyecto, bajo mi punto de vista, era «*Excitebike*»."

"Nintendo es una compañía bastante proclive a no interferir. Depositan mucha confianza en los desarrolladores externos para que las cosas salgan bien", responde Stragnell al ser preguntado sobre si el grado de participación de Nintendo se alteró cuando fue añadido el nombre «*Excitebike*». "Habíamos establecido una relación bastante buena con ellos durante «*NBA Courtside*», así que ambos estábamos contentos manteniendo el estatu quo. Seguimos trabajando con nuestros productores de Nintendo, que aportaron un montón de sugerencias. Pero creo que la mayor parte del estilo del juego vino de Left Field."

Aunque Ben se había sentido satistecho con el funcionamiento interno de N64 durante su trabajo en «*NBA Courtside*», todavía existía una serie de obstáculos de programación que sortear. La mayoría estaban relacionados con la tasa de imágenes por segundo.

"Ajustar un juego dentro de la RAM disponible y mantener una buena velocidad de cuadro resulta siempre un desafío, sin importar la plataforma para la que lo estés desarrollando o el juego que estés programando", afirma Stragnell. "Tuve que reescribir completamente nuestro motor y herramientas 3D porque los requisitos de renderización eran muy diferentes a los del anterior juego. Con el fin de hacer un juego más rápido y vistoso, tuve también que imponer restricciones en cuanto al diseño de niveles. Esto hizo más difícil el trabajo de los diseñadores, pero aceptaron el reto."

Aunque pasar de las carreras 2D de 8 bit con scroll lateral a las de 3D de 64 bit con movimiento de polígonos significaba un salto gigantesco, «*Excitebike 64*» consiguió capturar el espíritu del original. Además de reinventar los fantásticos gráficos, el diseño de pistas, los controles y los efectos físicos OTT, también había un puñado de excelentes modos de juego. El juego principal estaba dividido en tres partes: Contrarreloj, Exhibición y un modo Temporada en el que los pilotos podían competir hasta en 20 pistas, desbloqueándolas según avanzaban. También contaba con el feliz retorno de un editor de niveles, y Stragnell incluso encontró tiempo para programar un emulador NES a medida para el juego, con el fin de que una copia del juego original de NES pudiera ser incluida como un desbloqueable más.

Y «*Excitebike 64*» tenía todavía más virtudes, como ser el primer juego de la serie que hacía un mayor hincapié en las acrobacias, o un excelente modo multijugador que permitía que hasta cuatro jugadores pudieran competir en el modo Exhibición o en una serie de Pistas Especiales de estilo "party game". Estas Pistas Especiales –que comprendían los circuitos Uphill Climb, Desert, Soccer y Stunt Course– fueron un exitoso añadido y servían de alternativa a las carreras estándar.

«*Excitebike 64*» hizo también uso del Expansion Pak de N64, un pequeño periférico que se insertaba en la parte superior de la consola y ampliaba la memoria en 4 MB. Stragnell explica cómo el equipo utilizaba esta memoria extra: "Nintendo 64 era una buena máquina, a pesar de que tenía una serie de limitaciones evidentes, siendo la caché de texturas la más problemática. Yo había aprendido bastante trabajando con el motor de «*NBA Courtside*», por lo que al final de «*EB64*» conseguimos que el hardware fuera mucho más efectivo. Nos apoyamos en el Expansion Pak de 4 MB, aunque era opcional, ya que esta memoria extra nos permitía mantener el modo de alta resolución. Por desgracia, esto no hacía más rápido el renderizado de hardware, por lo que se resentía la velocidad de cuadro. Por esta razón, yo prefería jugarlo con resolución estándar."

«*Excitebike*» fue muy elogiado por la mayoría de los especialistas tras su lanzamiento, con muchos de ellos



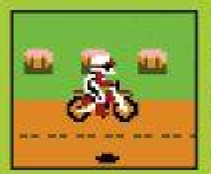
LO BÁSICO

Esta guía te ofrece tres consejos para ayudarte a restarle unos valiosos segundos a tu mejor tiempo en «Excitebike» e impresionar así a tus colegas (si es que les importa, claro).



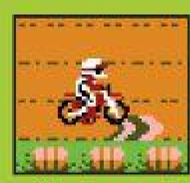
Afina el oído

Estar pendiente del aumento de la temperatura en tu indicador puede ser fatal. Por suerte, Nintendo lo tiene tapado, así que atiende al ruido del motor, que empezará a quejarse a los segundos de sobrecalentarse.



Vigila tu aterrizaje

La orientación de tu moto es vital. Asegúrate de que tomas tierra con ambas ruedas golpeando a la vez contra el suelo, lo que te dará una más rápida aceleración.



Memoriza las flechas de velocidad

Estos paneles, que aparecen por toda la pista, enfriarán automáticamente tu motor al contactar con ellos. Memoriza sus posiciones a lo largo del recorrido para asegurarte pasar sobre los máximos posibles.

“La serie ha sido siempre importante generando interés hacia las consolas Nintendo”

definiendo el juego como un logro que daba nueva vida a la franquicia.

De hecho, el juego disfruta de un 9,7 en IGN, una de las puntuaciones más altas jamás concedidas por el sitio web.

"La respuesta fue interesante", recuerda Baker. "Recibimos críticas muy buenas, como la de IGN. Otros no apreciaron tanto el juego, lo que nos decepcionó. Más tarde, cuando nos reunimos con Nintendo en el E3 posterior al lanzamiento, recibimos su opinión. Era la primera vez que nos veíamos con Miyamoto, y fue un poco extraño. Se reunió con nosotros y nos dijo que el juego adolecía del tipo de recompensas que ellos habían implementado en *«Super Mario 64»*, donde Mario da unas vueltas bailando frente a la cámara cada vez que encuentra una estrella. Creía que era algo importante y ese parecía ser el objeto principal del encuentro. También pensaba que nuestra pantalla de resultados de carrera no era lo bastante emotiva. Estoy seguro de que el vencedor levantaba el puño al final de la carrera mientras la cámara le seguía, pero parece que no fue suficiente."

A pesar de la ausencia de una pantalla de celebración con el piloto brincando de alegría mientras su cabeza giraba como una peonza, estaba claro que Nintendo se mostraba satisfecha con la respuesta crítica y comercial del juego. Visto que Left Field había logrado revivir la franquicia tanto para la vieja como para la nueva generación de jugadores, Nintendo se dedicó a mantenerla en un primer plano y evitar que se perdiera en el olvido. Sin embargo, Left Field decidió separarse de Nintendo en 2002, volviendo a comprar la participación de ésta en la compañía con el fin de trabajar con software multiformato.

A la búsqueda de un nuevo desarrollador que tomara las riendas, Nintendo consiguió la ayuda de otra desarrolladora afincada en EE.UU., Monster Games, que se encargó de un *«Excite»* para Wii. Sería lanzado coincidiendo con el estreno de la consola en Norteamérica y haría uso de sus controles con sensores de movimiento.

El currículum de Monster Games consistía en títulos de carreras, así que visto que aquello era como el pan y la sal para el estudio, no sorprende que *«Excite Truck»* se convirtiese en otra fantástica entrega de la serie; precisamente aquella que expandiría la saga hacia otro tipo de carreras, transformando la franquicia del solitario *«Excitebike»* a toda una serie *«Excite»*.

Pero es justo recordar que Nintendo tuvo una influencia mucho mayor en este proyecto de la que había tenido en *«Excitebike 64»*, algo apreciable en la mecánica de juego tipo *«Mario 64»* en la que los jugadores corren contra el crono mientras coleccionan estrellas.

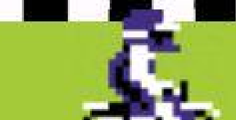
Pero a pesar de la sustitución de las motos por camiones y de los tramos de conducción cerrados por pistas en medio de la naturaleza –amén del añadido de la recolección y clasificación de estrellas–, el juego continuó siendo fiel a la herencia *«Excitebike»*. *«Excite Truck»* ofrecía variados modos de juego, así como referencias al original de NES. Esto incluyó el retorno del sobrecalentamiento del motor, así como las útiles áreas de refrigeración, representadas por bolsas de agua. La orientación de los camiones en el aire también era importante, con los jugadores intentando aterrizar con las cuatro ruedas y aumentando el impulso antes del salto para ganar altura. Y aunque *«Excite Truck»* no contaba con su editor de pistas, sí ofrecía power-ups que permitían a los jugadores alterar el terreno en mitad de una carrera.

Dado el éxito de *«Excite Truck»*, la continuación era inevitable. Pero, ¿en qué dirección llevaría ahora Nintendo la franquicia? ¿*«Excite Plane»*? ¿*«Excite Truck 2»*? ¿*«Excite Boat»*? ¿*«Excite Bike»*? Piensa, piensa…

Bueno, la verdad es que ninguna persona sensata sería capaz de intuir la









LOS "PRIMOS"

¿Te gusta «Excitebike»? Pues aquí tienes unos cuantos que te interesarán.



Joe Danger

Ayuda al temerario protagonista en su regreso al mundo de las acrobacias en este sensacional homenaje a los juegos retro. Con un gran valor de rejugabilidad y fantásticos diseños artístico y de pistas, la desarrolladora "indie" Hello Games lleva a cabo un impresionante debut.



Kikstart II

Gracias a su mezcla de gráficos sobresalientes, adictiva jugabilidad, carreras con pantalla dividida y un viciante kit de construcción, la continuación de «Kikstart» de Shaun Southern se convirtió en uno de los más populares juegos de carreras de motos durante los 80.



Trials HD

Este título de RedLinx para Xbox Live Arcade lo basa todo en la coordinación, la rapidez de reflejos y la habilidad. Aparte de competir por alcanzar los checkpoints, debes completar una serie de circuitos plagados de obstáculos en el menor tiempo y con los mínimos errores.



Enduro Racer

Quizás tomando nota de la popularidad que «Excitebike» estaba cosechando en NES, Sega transformó «Enduro Racer», su recreativa de mugrientas motos con escalado de sprites, en un juego de carreras isométrico para su versión de Master System.

» [Wii] *«Excitebike: World Rally»*, lanzamiento WiiWare, es una de las adaptaciones más ortodoxas del original de NES.



respuesta: vehículos-robot con forma de animales e insectos. Bautizado como *«Excitebots: Trick Racing»*, demostró ser otro excelente aporte a la serie, aunque destinado a los jugadores más jóvenes.

Desarrollado de nuevo por Monster Games, *«Excitebots»* conservaba los mismos controles y aspecto que *«Excite Truck»*, pero difería en que sustituía la recogida de estrellas por trucos, acrobacias y minijuegos que los jugadores debían completar durante las carreras. Aunque suene enloquecedor, gracias a que el juego envolvía todos estos elementos en un sensitivo sistema de puntuación, todo acababa encajando. Incluso había también un modo añadido de carreras-combate al estilo *«Super Mario Kart»*, con gran cantidad de power-ups ofensivos que podían ser usados para aventajar a tus rivales. Aunque lo cierto es que no se trata del juego más destacado de la serie, *«Excitebots»* mantiene el nivel de calidad y es considerado una sobresaliente entrega. Desafortunadamente, el juego no ha sido lanzado en Europa.

Para la última entrega hasta el momento de la serie *«Excitebike»*, Nintendo y Monster Games restablecieron un poco el equilibrio con un título que tenía más reminiscencias con el original de 1984. Estrenado como juego descargable de WiiWare, ofreciendo una familiar perspectiva aérea y un doble sistema de control de la aceleración, *«Excitebike: World Rally»* significó una vuelta a las carreras contrarreloj de antaño. De hecho, quizás la única cosa que Monster Games mantiene de sus anteriores títulos *«Excite»* en *«World Rally»* es el sistema de clasificación. Aquí los jugadores avanzan a la siguiente carrera mediante la consecución de un determinado puesto en lugar del tiempo. Aparte de eso y de la repetida localización de los circuitos en parajes naturales, *«Excitebike: World Rally»* no es más que una aceptable reforma del original, con el añadido del empleo de los controles con sensor de movimientos de Wii.

Si bien es una franquicia que nunca ha gozado del mismo aprecio por parte de Nintendo que otros títulos de carreras como *«Super Mario Kart»* o *«F-Zero»*, la saga «Excite» ha sido siempre importante para Nintendo. El juego original demostró ser un popular título para NES, y su continuación se convirtió en uno de los mejores títulos de carreras para Nintendo 64; más recientemente, proporcionó un importante juego para Wii en Norteamérica. A pesar de su confuso linaje y los diferentes estilos y enfoques de cada entrega, estamos seguros de que esta saga de carreras de Nintendo seguirá desempeñando un papel significativo e influyente en las consolas de la compañía y los muchos juegos que están por venir.



» [SNES] Comercializado sólo en Japón para Satellaview, el cómicamente titulado *«BS Excitebike Bun Bun Mario Battle Stadium»* fusionó con gran resultado los mundos de *«Excitebike»* y *«Super Mario Kart»*.

EL CLÁSICO

Rez



Inicialmente conocido como «*Vibes*», «*Project Eden*» y «*K-Project*», el proyecto secreto de Tetsuya Mizuguchi se transformó en el espectacular «*Rez*». Lanzado para PS2 y Dreamcast, fue la prueba del gran ingenio de los programadores de SEGA, y demostró que había estudios, como United Games Artists, capaces de romper con las convenciones. Algunos lo consideran el nivel de arte más elevado al que podrá llegar jamás un juego, mientras que otros lo ven como un título de acción insípido y carente de espíritu.

No podemos negar que el juego de Mizuguchi es una de las experiencias más cautivadoras que existen y, aunque no sea un plato a gusto de todos, sigue siendo uno de los títulos de acción más espectaculares al que hemos jugado. Acompáñanos mientras examinamos la majestuosidad de «*Rez*», de SEGA.

FORMA CERO
Recibe un golpe con esta forma y el juego se habrá acabado. Será mejor que tengas cuidado.

PRIMERA
Empiezas a asumir forma humanoide, aunque necesitas evolucionar lo más rápidamente posible.

SEGUNDA
Por fin llegamos a algo. Tu aspecto es algo básico, pero ya estás empezando a evolucionar.

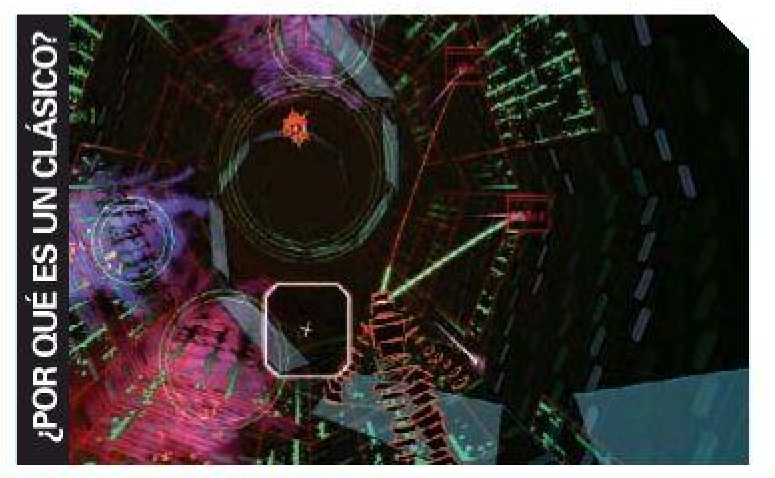
TERCERA
Ya tienes forma humanoide, aunque un poco original. Tu próximo paso es más extraño todavía.

CUARTA
Es nuestra evolución favorita, que nos recuerda a la nave de la peli "El vuelo del navegante".

QUINTA
Esta ameba irregular está a un paso de obtener la unidad. Nos recuerda a Futurama.

SEXTA FORMA
Tu forma definitiva es posiblemente la más extraña, ya que se parece mucho a un feto.



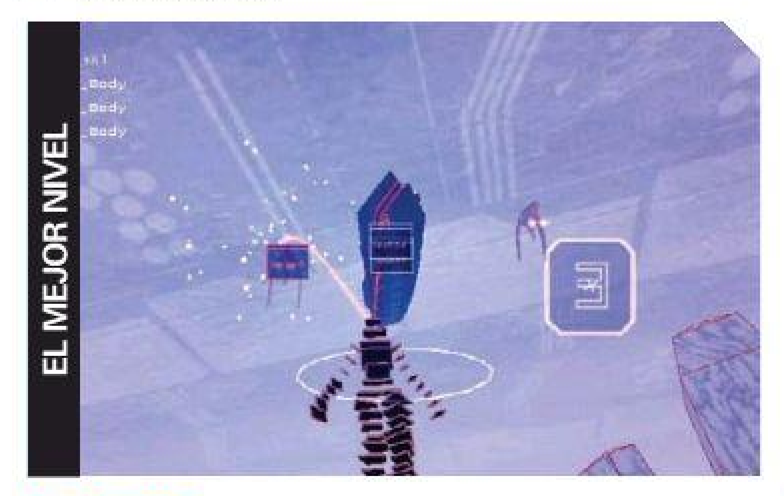


Frenesí de fusiones

Prácticamente por todo. Puede parecer un juego de acción lineal y simplista, pero el diseño de sus escenarios y sus modos de ataque revelan todo lo contrario. Y luego está su increíble atmósfera, sus hermosas imágenes abstractas y su ajustada jugabilidad. Sin embargo, *«Rez»* sobresale por su forma de tejer las partidas y sus efectos sonoros que permiten crear una de las experiencias más cautivadoras del mundo de los videojuegos. Si no has jugado a *«Rez»* en una pantalla grande, con las luces apagadas y el sonido a todo volumen, entonces es que no has vivido.

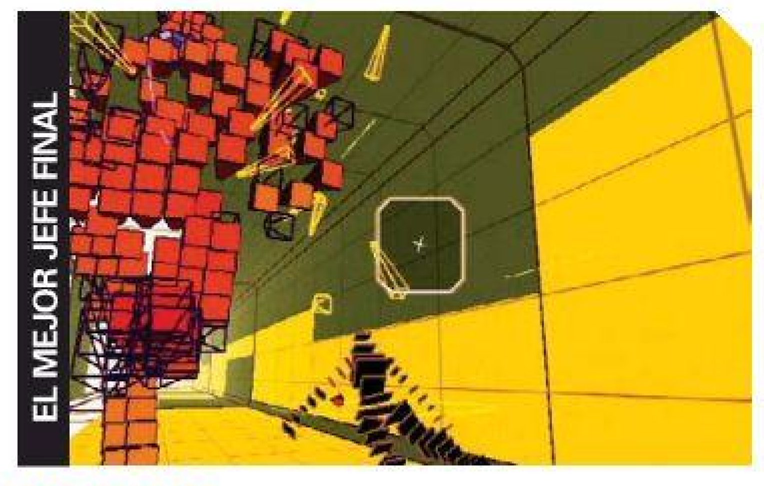
Una dulce capa

«Rez» está repleto de grandes momentos, pero uno de los más impresionantes es cuando atraviesas una nueva capa. Cada nivel está formado por diez fases que añaden más efectos visuales y sonoros a medida que las atraviesas. Alcanza un punto de control y tu avatar se verá impulsado; la pantalla se desvanecerá y el sonido aumentará. Es un efecto impresionante que incluso hoy en día nos sigue sobrecogiendo. La transición resulta aún más espectacular si dispones de un periférico táctil, lo cual te sumerge del todo en la acción de la pantalla.



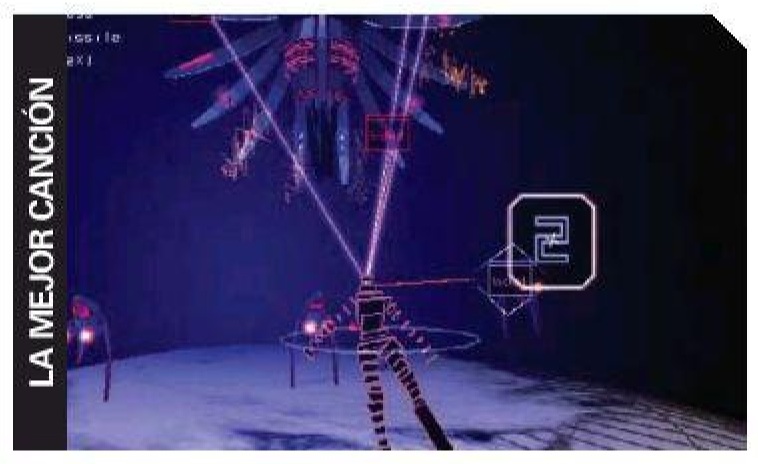
Evolución

Cada uno de los niveles de *«Rez»* se mantiene en la memoria mucho tiempo, pero es la fase final la que produce mayor impresión. Es, básicamente, una evolución de la vida y, con la canción "Fear" de Adam Freeland como telón de fondo, eres testigo de algunos de los efectos visuales más impresionantes que se han podido ver en Dreamcast. Al principio, todo comienza con imágenes etéreas y desenfocadas del mar. Pero, a medida que progresas, el entorno adquiere más sustancia y te ves empujado hacia terreno firme, hasta alcanzar los últimos momentos que transcurren por encima de la superficie de la Tierra. Magnífico.



El corredor

«Rez» está lleno de jefes finales únicos pero, si tenemos que escoger uno, nos quedamos con la monstruosidad que aparece al final de la Fase 4. Tras recorrer un inmenso laberinto de bloques, te encuentras con un OVNI que cambia constantemente de forma gracias al gran número de bloques que atrae hacia sí mismo. Con el tiempo, la masa se solidifica y se convierte en un corredor humanoide que atraviesa los tortuosos túneles mientras te esfuerzas por mantener su ritmo. Es un encuentro impresionante que sobrecoge aún más gracias a la fantástica banda sonora que acompaña a la acción.



"Es un asesino mental"

Nos fastidia mucho tener que elegir la quinta fase de *«Rez»* cuando todos los niveles son una delicia visual y auditiva, pero ninguna otra canción consigue igualar la majestuosidad de "Fear". Interpretada con maestría para acompañar la evolución en la pantalla, su ritmo crece lentamente y evoluciona para equipararse a la acción del juego. En un minuto es una melodía oscura y deprimente, y al siguiente es una hermosa sinfonía. Se trata de una canción magistral que demuestra una vez más la capacidad artística de Mizuguchi y United Games Artists a la hora de fusionar la jugabilidad y la música en este juego.



Una sensación vibrante

Si hay algo que hace que *«Rez»* sobresalga es el vibrador "Trance" que se incluía con la edición especial de PS2. El periférico USB vibraba al compás de la música del juego, y con mucha más potencia que un DualShock. Aunque fue diseñado como forma de mejorar la sinestesia, algunos rumores aseguran que ha sido utilizado para fines… ejem… más pícaros. También era compatible con *«Space Channel 5: Part 2»*, de SEGA y *«Disaster Report»*, de Irem. Los propietarios de *«Rez HD»* pueden obtener un efecto similar atando tres pads adicionales del 360 a diferentes partes de su cuerpo. No te estamos tomando el pelo.

Lo que dijo la prensa… hace mucho

Play (73%)
"En un deseo tanto de caracterizar como de exagerar el estilo visual de una época pasada, *«Rez»* pone los gráficos por encima de la jugabilidad; un rasgo atribuible al deseo de SEGA de que se considere una obra de arte".

NTSC-uk (9/10)
"El hecho de que el juego pueda estimular este debate y que actualmente sea tan divertido de jugar es algo por lo que Mizuguchi y su equipo de programación deberían sentirse muy orgullosos".

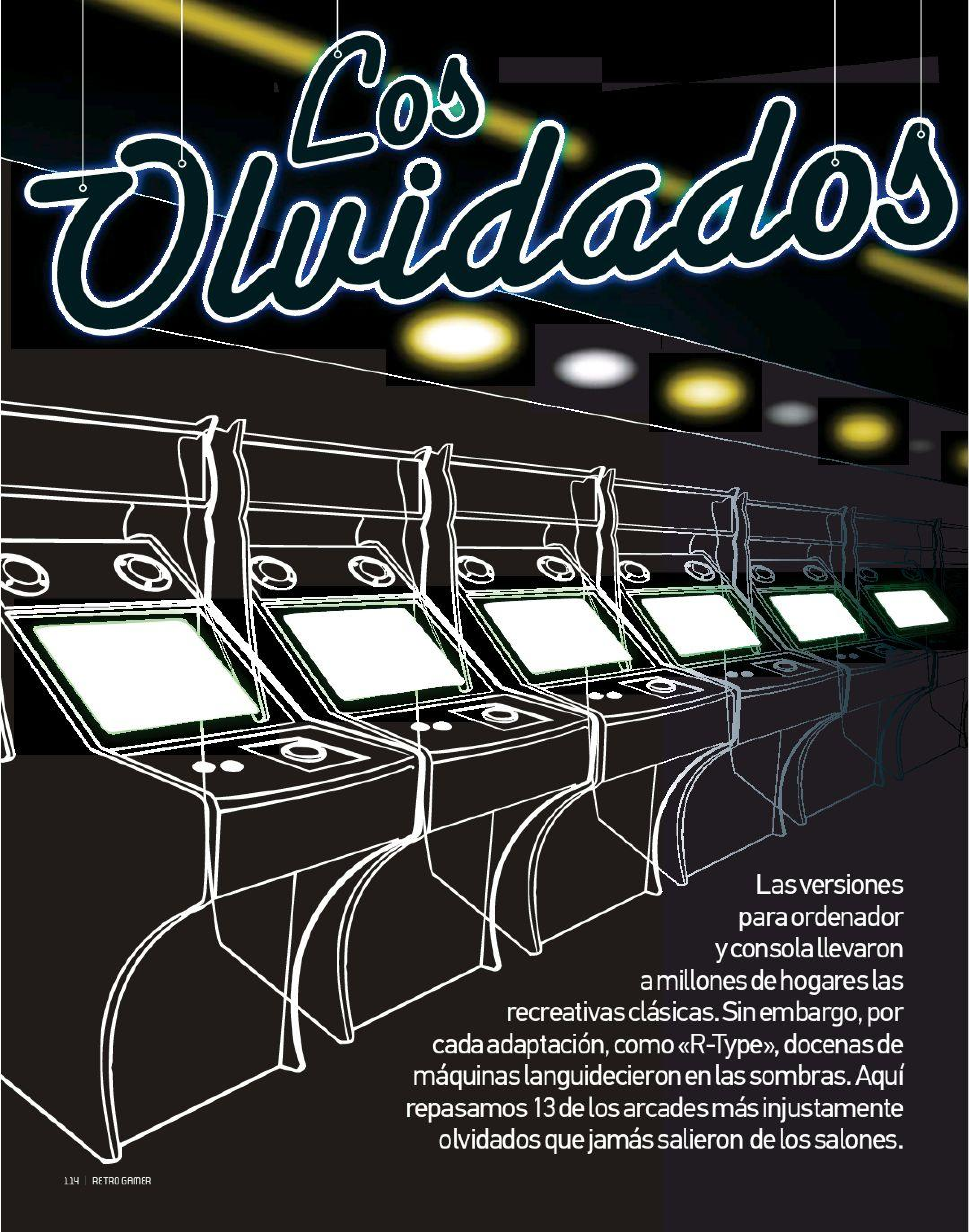
Nuestra opinión

«Rez» es una experiencia que o te encanta o la odias, no hay término medio, pero no se puede negar que sigue siendo una increíble obra de arte. Ningún otro juego ha combinado con éxito el aspecto visual, la jugabilidad y la música como *«Rez»* y, aunque Mizuguchi ha estado cerca de superarlo, *«Rez»* puede considerarse su mayor logro.



LAS CLAVES

- **PLATAFORMAS:** DREAMCAST/PS2
- **COMPAÑÍA:** SEGA
- **ESTUDIO:** UNITED GAME ARTISTS
- **FECHA DE LANZAMIENTO:** 2001
- **GÉNERO:** SHOOT-EM-UP
- **¿CUÁNTO PUEDE COSTAR?:** + DE 50€



Los Olvidados

Las versiones para ordenador y consola llevaron a millones de hogares las recreativas clásicas. Sin embargo, por cada adaptación, como «R-Type», docenas de máquinas languidecieron en las sombras. Aquí repasamos 13 de los arcades más injustamente olvidados que jamás salieron de los salones.





Mustache Boy

Seibu Kaihatsu, 1987

No se trata de ningún error de traducción, *«Mustache Boy»* está protagonizado por un muchacho de tupido bigote, aunque nunca llegamos a conocer la identidad del desafortunado chaval ni como desarrolló tamaño mostacho.

Programado por Seibu Kaihatsu tres años antes de su excelente *«Raiden»*, *«Mustache Boy»* es una variación con perspectiva cenital de *«Q*Bert»*. Controlas a un héroe anónimo, cuya tarea consiste en recorrer las casillas de cada nivel mientras sortea monstruos. Al igual que los fantasmas de *«Pac-Man»*, cada monstruo tiene su propio método de ataque: algunos deambulan aturdidos por el escenario mientras otros te persiguen sin descanso si te detectan. Para equilibrar las cosas, existe una serie de power-ups que van desde explosivos que revientan a los bichejos en un radio de una casilla hasta un puño gigante que los aplasta.

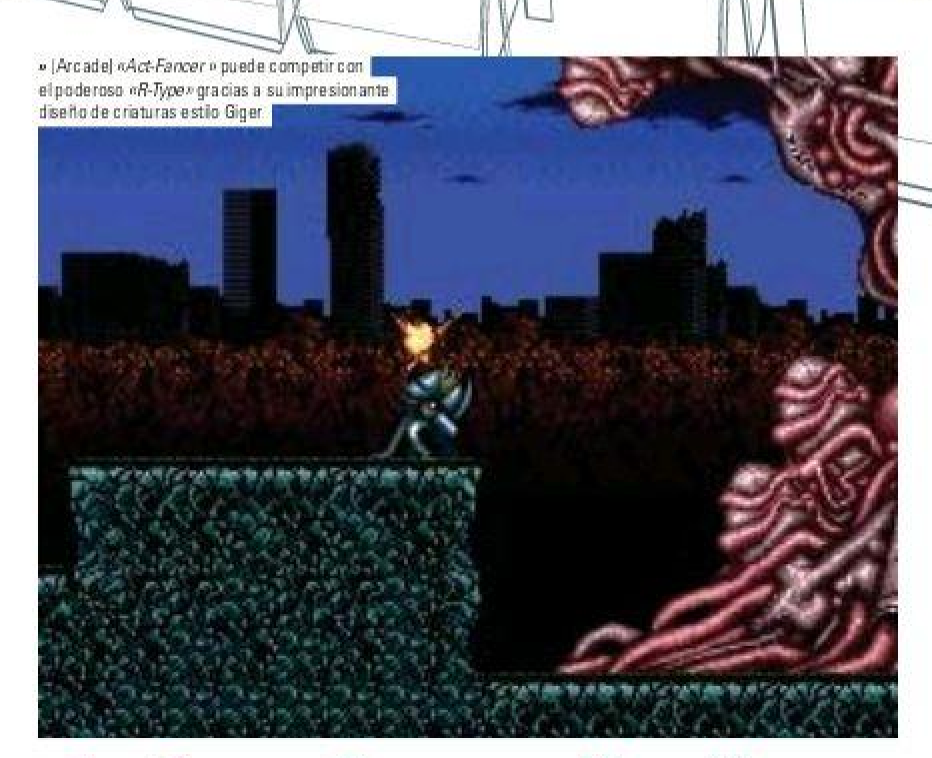
El adjetivo más certero a la hora de calificar los gráficos de *«Mustache Boy»* sería el de funcionales. Los personajes miden poco más de 16 píxeles de alto y los niveles se componen de unas cuantas cuadrículas pintadas con colores brillantes. Incluso en 1987, dudamos de que resultaran impactantes.

Aunque lo fácil sea sonreír con condescendencia ante la sencilla mecánica e incluso desestimarlo como otra curiosidad retro de los 80, la progresiva dificultad de los niveles y sus controles de precisión al pixel –puedes ejecutar saltos sobre abismos y eludir ágilmente a los enemigos que te rodean– dan lugar a una experiencia muy adictiva. Las últimas fases aumentan todavía más esta virtud, volviéndose cada vez más grandes y complejas al tiempo que añaden desafíos: más enemigos y abismo sin fondo, así como casillas de tipo cinta transportadora.

Con un título –y un protagonista– tan extravagante como es *«Mustache Boy»*, no resulta sorprendente que esta joya arcade de Seibu no hiciera mucho dinero fuera de Japón. Pero si eres capaz de mirar más allá del desaliñado aspecto de su protagonista, descubrirás todo un clásico dentro de los arcades menores.



» [Arcade] Tras los sencillos gráficos de *«Mustache Boy»* se esconde un juego desafiante y sorprendentemente adictivo.

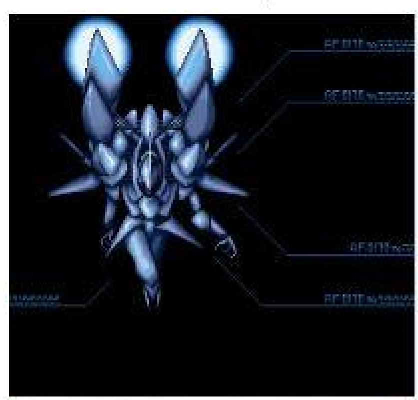


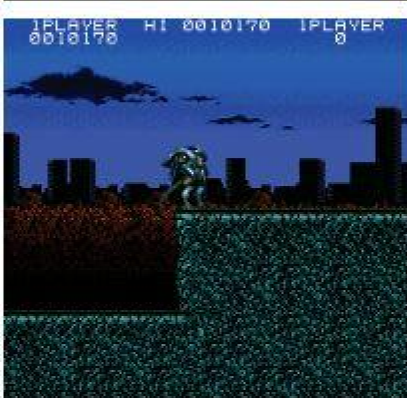
» [Arcade] *«Act-Fancer»* puede competir con el poderoso *«R-Type»* gracias a su impresionante diseño de criaturas estilo Giger

Act-Fancer: Cybernetick Hyper Weapon

Data East, 1989

«Act-Fancer» es un plataformas de scroll lateral que, al igual que el "shooter" de 1987 *«Super Real Darwin»* de Data East, cuenta con el interesante reclamo de un protagonista en constante evolución. Con cada una de las píldoras brillantes, tu inicialmente diminuto héroe va mutando a una forma de vida más grande y con un poder de fuego cada vez más destructivo; lo que empieza siendo una especie de minúsculo pollito acaba transformándose en un erguido humanoide alado con capacidad de fuego multidireccional.







La estética de *«Act-Fancer»*, aunque típica de muchos "shooter" de ciencia ficción posteriores a los 80, resulta muy singular. Responsabilidad de Torba –el diseñador de personajes de otros éxitos de Data East como *«Kamov»* y *«Dragon Ninja»*–, los monstruos inspirados en HR Giger y os extraños y estilizados fondos están muy bien diseñados (el nivel inicial, con sus estatuas griegas demolidas, es memorable).

Dejando a un lado sus maravillosos gráficos, *«Act-Fancer»* es un juego especialmente difícil. Tu personaje involuciona si no vas coleccionando las mejoras, y en su estado inicial es muy débil. Esta tensión contra el crono es paradójicamente contrarrestada por la necesidad de recorrer cautelosamente cada nivel, y es que avanzar a toda velocidad lleva a una muerte segura. Tampoco es posible labrarte camino en el juego tirando de créditos; sin buena memoria y paciencia, no es probable que llegues más allá del primer jefe. Pero para los que perseveran, *«Act-Fancer»* ofrece horrores estilo "Alien" por descubrir, desde el ejército de insectos del nivel 3 a las criaturas biomecánicas del nivel 5.

Es un triste hecho que, pese a contar con la aprobación de revistas como "Your Sinclair" –le otorgó un respetable 7 sobre 10 dentro de la escala de convertibilidad–, *«Act-Fancer»* haya desaparecido entre las brumas de la

Los Olvidados



» [Arcade] El scroll multidireccional de «Prehistoric Isle» aporta variedad y una creciente sensación de claustrofobia.



Prehistoric Isle In 1930

SNK, 1989

■ ... O "El mundo perdido" de Conan Doyle visto a través del filtro de un "shoot-'em up" horizontal de los ochenta. Las historia de apertura estilo "investigación del Triángulo de las Bermudas" de *«Prehistoric Isle»* no es más que una simple excusa para un exótico juego con temática de dinosaurios que mezcla el desdén por la rigurosidad histórica de las películas de serie B de los 50 con la acción descarnada de finales de los 80.

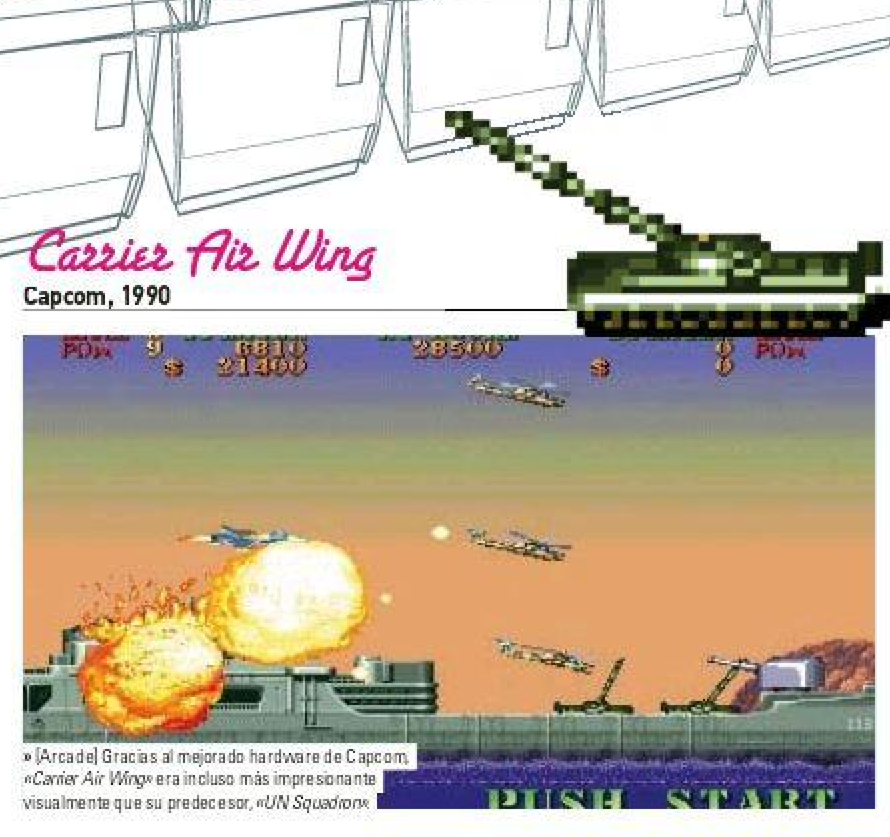
Tomando el control de un biplano rojo, debemos sobrevolar una isla habitada por el elenco de una película de Ray Harryhausen, lo que incluye lagartos prehistóricos, insectos gigantes y cavernícolas kamikazes que se aferran a tus alas. Los power-ups se recogen de huevos flotantes y, en un hábil guiño al sistema de armas de *«R-Type»*, se puede conseguir una torreta giratoria para proteger tu avión del fuego superior, inferior y trasero. Esta arma multidireccional viene muy bien, ya que *«Prehistoric Isle»* tiene un gusto sádico por cambiar la dirección del scroll, con inmersiones repentinas en cuevas y cascadas, así como ascensos por las laderas de los acantilados. La agilidad de los habitantes de la isla –que se abalanzan desde todos los ángulos intentando derribar tu avioneta a golpe de mandíbula–, además de la irrupción de fauna y rocas, lo hace especialmente claustrofóbico y exige la memorización de los patrones de ataque enemigo y el diseño de los escenarios.

Los gráficos de *«Prehistoric Isle»*, aunque no juegan en la misma liga que, digamos, *«R-Type»*, son inconfundibles y llenos de encanto, con diseños de dinosaurios que van desde algunos poco convincentes –pterodáctilos y brontosaurios, por ejemplo– hasta otros completamente delirantes, como esa especie de ballena voladora del nivel 3.

Cuando shooters tan descafeinados como *«P-47: The Phantom Fighter»* eran versionados, no tiene sentido que *«Prehistoric Isle»* no recibiera su justo tratamiento de conversión.

Carrier Air Wing

Capcom, 1990



» [Arcade] Gracias al mejorado hardware de Capcom, «Carrier Air Wing» era incluso más impresionante visualmente que su predecesor, «UN Squadron».

■ Cuando Capcom desarrolló *«UN Squadron»*, un shooter de scroll lateral inspirado en el manga "Area 88" de Kaoru Shintani, el resultado final fue el nacimiento de un clásico. Puede que el mensaje antibelicista del cómic se viera eclipsado por el estruendo de disparos y motores a reacción, pero la mezcla de aviones realistas con un armamento ridículamente exagerado colocó al juego en lo alto de la lista de mejores shoot-'em-ups de los 80. Convertido a ordenadores y a SNES, la popularidad de *«UN Squadron»* hizo inevitable una continuación.

Y llegó en 1990, *«Carrier Air Wing»* (*«US Navy»* en Japón. Por desgracia, carece del característico diseño de Shintani, pero el nivel de la acción es similar. Cuenta también con la posibilidad de elegir entre tres aviones y con similares y enormes jefes mecanizados; además, el trepidante desarrollo de la acción de scroll lateral exige más de reflejos que de memorización.

Sin embargo, hay un cambio: la barra de energía de tu caza se agota incluso cuando no te impactan, lo que requiere su constante relleno mediante la recogida de esferas que arrojan los enemigos abatidos. Esto añade una ración extra de tensión. Y es que la acción de *«Carrier Air Wing»* es más intensa que la de *«UN Squadron»*, con combates entre rascacielos y duelos en cuevas.

Y aunque el corazón de la jugabilidad de *«Carrier Air Wing»* no es diferente al de su predecesor, está repleto de ingeniosos detalles gráficos –vehículos saltando por lo aires al paso de tu cañón, el oleaje del agua al sobrevolar el mar– y en muchos aspectos es superior: los patrones de ataque enemigo son más variados, y los jefes y las explosiones son más grandes y espectaculares.

Visto el número de conversiones que *«UN Squadron»* disfrutó, resulta un misterio por qué este excelente shooter no recibió la atención de su predecesor.

Aliens

Konami, 1990







■ **ESTRENADA EN 1986, *«Aliens»* fue una de las películas zmás aclamadas de la década, lo que hizo inevitable una adaptación. Tres fueron las versiones para ordenadores caseros: Activision y Software Studios lanzaron ambas en 1987, juegos titulados *«Aliens: The Computer Game»* y, poco después, Square sacó un juego *«Aliens»* para MSX solo en Japón.**

En 1990, Konami sacó su adaptación de *«Aliens»*, que tomaba la forma de un shooter de scroll lateral. Desafortunadamente, parece que los programadores no se tomaron la molestia de ver la película antes: el juego lo protagoniza una Sigourney Weaver rubia que batalla contra criaturas que nada tienen que ver con la película, como zombies, cabezas voladoras y aliens de color rosa. A pesar de esta falta de rigor, *«Aliens»* sigue siendo fantástico y mereció una versión doméstica.


» [Arcade] Cuando se cabrean, los dinosaurios cambian de color y atacan indiscriminadamente a jugadores y enemigos.

Cadillacs And Dinosaurs

Capcom, 1992

Puede que Campcom sea hoy más conocida por sus secuelas y "spin-offs" de *«Resident Evil»* y *«Street Fighter»*, pero en la época en la que los "beat-'em-ups" dominaban los salones recreativos la compañía produjo obras como *«Final Fight»* y la menos famosa *«Cadillacs And Dinosaurs»*.

Basado en el cómic estadounidense del mismo nombre, *«Cadillacs And Dinosaurs»* es un juego de peleas para tres jugadores con un ritmo y un estilo semejante a *«Streets of Rage»*. Cuenta con la típica lista de personajes –tres tíos cachas y una mujer pechugona– y ocho niveles poblados de matones. Los dinosaurios son su gran reclamo: bestias que atacan tanto al jugador como a los enemigos.

Dinosaurios aparte, *«Cadillacs»* es un "beat-'em-up" de los 90 bastante predecible. Ofrece diversos súper movimientos que absorben mucha energía, variados enemigos con los típicos nombres del género –Vice T, por ejemplo– y unos diálogos bastante vergonzantes. Además, no falta la estética de cuero y los enemigos con exagerado sobrepeso.

También tiene un arsenal impresionante, desde objetos contundentes hasta armas automáticas que te arrancan una sádica sonrisa. El lanzamisiles es la mejor, capaz de convertir a tus enemigos en una lluvia de vísceras. Es divertido, pero no tiene comparación con los *«D&D»* de peleas de Capcom.

Desgraciadamente, los videojuegos se encontraban bajo el yugo de *«Street Fighter II»* cuando *«Cadillacs»* apareció, y en 1992 los juegos de lucha de scroll lateral ya estaban algo pasados de moda. De todas maneras, «Cadillacs And Dinosaurs» bien merece un redescubrimiento, tanto por sus gigantescos sprites de dinosaurios como por su arsenal y su implacable acción.

Out Zone

Toaplan, 1990

«Out Zone» es un "shooter" cenital del estilo de *«Commando»* o *«Mercs»* que representa un distanciamiento de los "shooter" puros de temática aérea por los que Toaplan era famosa.

Aquí controlas un soldado cyborg que, al igual que Super Joe en *«Commando»*, ha caído detrás de las líneas enemigas y debe acabar con todo un ejército sin ayuda. El característico estilo gráfico y musical de Toaplan es reconocible de forma inmediata, con diseños de tanques y aliens que igualan los de sus mejores trabajos, como *«Tatsujin»* o *«Fire Shark»*. La manera en la que el terreno se va transformando de una exuberante selva a una espeluznante fortaleza alienígena es también una seña de identidad de Toaplan, pero este familiar recurso no hace disminuir la calidad de los diseños.

Como la mayoría de los juegos de Toaplan, *«Out Zone»* es muy difícil. Explota su fastidiosa tendencia a colocarte en espacios reducidos y bombardearte con todo tipo de munición, e intentar defenderte en las estrechas pasarelas resulta frustrante. También contiene ideas ingeniosas, como un sistema de mejoras en el que elegir entre armamento de disparo fijo o multidireccional. Como en *«Carrier Air Wing»*, tu progresión se hace más complicada por una barra de vida que va menguando, y que debe ser rellenada para avanzar.




» [Arcade] *«Out Zone»* ofrece el barroquismo visual típico de Toaplan.

Ningún juego de Toaplan estaría completo sin un gran jefe al final de cada fase, y *«Out Zone»* no es la excepción; el engendro del nivel 3 armado con láseres, los cuales seccionan buena parte del escenario, es un ejemplo de su dificultad. Al final de cada nivel, el juego exclama "¡Lo lograste!", como si no acabara de creerse que hayas sobrevivido.

«Out Zone» es de los más sobresalientes juegos de Toaplan, y la razón por la que nunca fue convertido a sistemas domésticos uno de los grandes enigmas de los juegos retro.


» [Arcade] *«Air Gallet»* hace un uso inteligente de las capas de sprites para crear una auténtica sensación de profundidad.

Air Gallet

Gazelle, 1993

Los "shooters" 2D siempre se han prestado ideas unos a otros, y éste de perspectiva cenital de Gazelle no es la excepción: a primera vista, el avión de combate rojo y el sistema de "power-ups" de *«Air Gallet»* tienen un evidente parecido a los de *«Raiden»*, el "shooter" de Seibu Kaihatsu de 1990.

Algunos imaginativos diseños de niveles coexisten con estos elementos familiares; la conclusión del primer nivel, junto a la estela llameante de un transbordador espacial, está ejecutada de modo tan sorprendente como impresionante. Los fondos están detallados hasta un grado obsesivo, y también observamos exitosos intentos de crear un sensación de profundidad, con el nivel 2 exhibiendo una enorme torre de radio que se alza imponente desde el suelo. Aunque es un simple efecto de capas de sprites, resulta de lo más efectivo.

«Air Gallet» pasa también por ser uno de los juegos más "parlanchines" de principios de los 90. "*«Air Gallet»* blows your socks off! ("¡«Air Gallet» te dejará flipado!"), afirma con brío la voz en off del juego. Y de ahí en adelante, casi todo enemigo derribado, mejora recogida y logro conseguido es comentado, elogiado o anunciado por un megáfono.

Los "power-ups" son tan destructivos como admirables visualmente, y la elección entre los dos tipos de bomba inteligente añade un toque de estrategia.

Resulta difícil recordar un juego más generoso en cuanto a estas mejoras; la muerte de un enemigo poderoso o un jefe de nivel medio es como la explosión de una piñata y provoca una lluvia de "power-ups". Tanta generosidad supone un alivio, ya que *«Air Gallet»* agobia con interminables cortinas de balas desde la primera fase. De hecho, el grado de dificultad se mantiene estable de principio a fin, con un último trecho sólo un poco más duro que las primeras fases.



Los Olvidados

Bomb Jack Twin

NMK, 1993

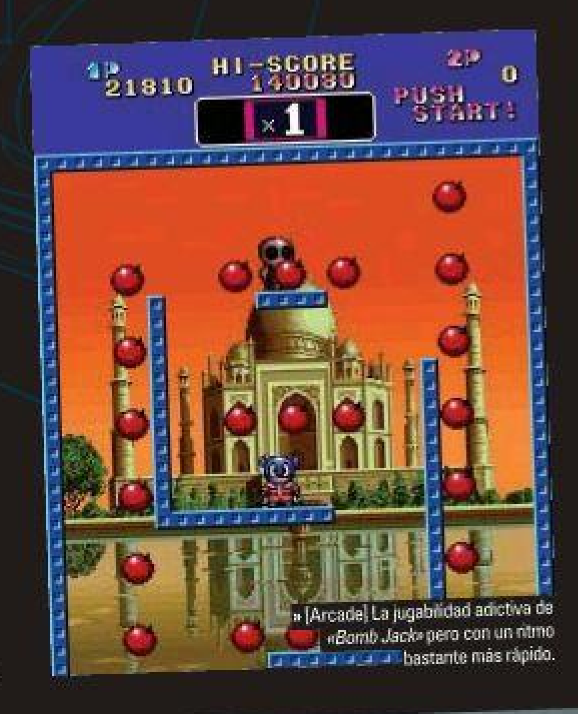
Allá a principios de los años 80, antes de que Tecmo se convirtiera en sinónimo de las patadas giratorias y los pechos rebotantes del hit de Tomonobu Itagaki, el estudio lanzó, todavía bajo el nombre de Tehkan, el simple pero adictivo *«Bomb Jack»*.

Si bien la programación de *«Bomb Jack Twin»* se llevó a cabo por el no muy conocido estudio NMK en vez de Tecmo, esta segunda continuación sigue la mecánica de juego que su predecesor de 1984. Como en el original, la acción de *«Twin»* transcurre en pantallas individuales, y el juego continúa siendo una simpática fusión de plataformas con *«Pac-Man»*. El objetivo también es el mismo: coleccionar todas las bombas de cada pantalla mientras evitas a los enemigos. Los puntos extra se obtienen efectuando la recogida en una secuencia determinada, mientras que con los tokens se puede inmovilizar a los enemigos durante breves segundos. Una vez despejada una pantalla de bombas, pasas a la siguiente.

Lo más llamativo de *«Twin»* es su velocidad –como un *«Bomb Jack»* puesto de anfetaminas, con enemigos veloces como un rayo– y los más incautos pueden perder una partida en cuestión de segundos. Pero a pesar de este nivel de dificultad, enfocado a vaciar de monedas tus bolsillos lo más rápidamente posible, las virtudes de sus predecesores permanecen incólumes.

El modo cooperativo simultáneo para dos jugadores –una opción ausente del primer juego– aporta más diversión, mientras que las rondas de bonus y las mejoras en animación añaden mayor empaque y humor a las evoluciones de los héroes con capa.

Es una pena que *«Bomb Jack Twin»* no gozase del impacto de sus predecesores, adaptados durante los 80 a NES y a los ordenadores de 8 bit. Es posible que, para 1993, el estilo de juego algo retro de *«Twin»* fuese demasiado simple, pero para los fans del primer *«Bomb Jack»*, supone una actualización más que digna.



» [Arcade] La jugabilidad adictiva de *«Bomb Jack»* pero con un ritmo bastante más rápido.

Violent Storm

Konami, 1993

"Beat-'em-up" de scroll lateral en la tradición de *«Double Dragon»* y *«Final Fight»*, *«Violent Storm»* fue de los pocos juegos de lucha de Konami de la época que no se basaba en licencia alguna. En términos de jugabilidad, pisa territorio conocido, con tres tipos duros y un campo de batalla repleto de matones.

Una pegadiza melodía de J-rock conforma la banda sonora, y todo el juego parece y suena como los dibujos animados de un sábado por la mañana, con personajes llenos de color y abundantes flequillos caídos. Los predecibles estereotipos "beat-'em-up" están a la orden del día –después de todo, ningún juego de mamporros sería lo mismo sin una chica vestida con una minifalda de cuero–, pero esto resulta perdonable gracias a su anárquico sentido del humor. Donde la mayoría de los títulos del género intentar crear un ambiente urbano inspirado en películas como "The Warriors", Konami optó por un enfoque más bufonesco: pocos juegos llaman tanto la atención por el nulo cociente intelectual de los enemigos, con macarras de pocas luces golpeándose a sí mismos o cayendo de veloces trenes. El armamento proporciona también momentos grotescos, como cuando pulverizas a tus oponentes usando lechoncitos a modo de balón de rugby.

«Violent Storm» compite con *«Metal Slug»* en momentos surrealistas. Para cuando te enfrentas al último jefe en el nivel 5 –una estatua que se transforma en un culturista con bañador–, ya nada te sorprende. Es cierto que puede acabar volviéndose repetitivo, pero no es algo atípico en los juegos de lucha de la época. *«Violent Storm»* tiene un lugar entre las mejores ofertas de Konami.



» [Arcade] El jefe musculoso del nivel 5 es un personaje salido de *«Cho Aniki»*



» [Arcade] Este jefe musical rinde homenaje al clásico *«Parasol Stars»*.

Bubble Memories: The Story Of Bubble Bobble 3

Taito, 1995

Taito regresa con *«Bubble Memories»* al clásico y muy adictivo estilo del original *«Bubble Bobble»*, devolviendo a los protagonistas de la serie, Bub y Bob, a sus disfraces de dinosaurio. Gracias a la potencia de procesamiento de mediados de los 90 la jugabilidad es más trepidante que nunca: nuestros héroes puede moverse más rápidamente y arrojar más burbujas, y el juego posee un ritmo más rápido que el original.

El juego incluso emana un cierto tufillo a *«R-Type»*, ya que si mantienes presionado el botón de fuego creas una enorme superburbuja con la que capturar a los enemigos más grandes –o a varios más pequeños– para conseguir así puntos extra.

«Bubble Memories» funciona como un cariñoso homenaje a todos los *«Bubble Bobble»* precedentes, con enemigos clásicos del pasado lejano como *«Chack'n Pop»* de 1983 que hacen una bienvenida reaparición. También hay referencias a *«Rainbow Islands»* –los cofres de tesoros y los "power-ups"–, tonos musicales e instrumentos enloquecidos como los de *«Parasol Stars»*, y los enormes jefes finales que han sido mucho tiempo seña de identidad de la serie.

Taito completó un delicado ejercicio de equilibrio con *«Bubble Memories»*, ya es fiel al espíritu del original al tiempo que introduce nuevas y atractivas ideas de su cosecha. La jugabilidad del modo cooperativo para dos jugadores es tan adictiva como siempre, mientras que la mayor diversidad en cuanto a enemigos y obstáculos ofrece inesperados retos a los más veteranos fans de Taito.

A pesar de la inclusión de fondos digitalizados francamente feos y de exasperantes fases devora-créditos, *«Bubble Memories»* es una entrega más que aceptable en la saga, y es junto a *«Parasol Stars»* uno de los más injustamente olvidados de la serie.

Puzzle Uo Poko

Cave, 1998

Extraña incursión en los juegos de puzzles por Cave –una desarrolladora asociada a los "shoot-'em-ups" del tipo "infierno de balas"–, *«Uo Poko»* fusiona la mecánica de *«Puzzle Bobble»* con los efectos físicos de los pinball.

Con la simple pulsación de un solo botón, tu objetivo es juntar esferas del mismo color dentro del área de juego. El sistema funciona como el émbolo con resorte de una máquina de pinball: cuanto más tiempo mantengas pulsado el botón, más lejos irá la bola. A pesar de la ausencia de un mecanismo de puntería directa, resulta sorprendente lo intuitivo del sistema de control.

Por otro lado, *«Uo Poko»* funciona como un rompecabezas estándar de acción, con unos patrones progresivamente más intricados de esferas coloreadas a las que hacer coincidir para eliminarlas, y un límite de tiempo cada vez más reducido que hace menguar la zona de juego cuando cometes un error. Hay bonus por las reacciones en cadena, y las fases más avanzadas introducen nuevas esferas: algunas deben ser destrozadas y otras son indestructibles.

El juego goza de una curiosa temática náutica –algo relacionado con gatos explorando el océano en un submarino–, lo que estéticamente aporta un gran encanto colorista pero que no influye a la hora de mejorar el juego.

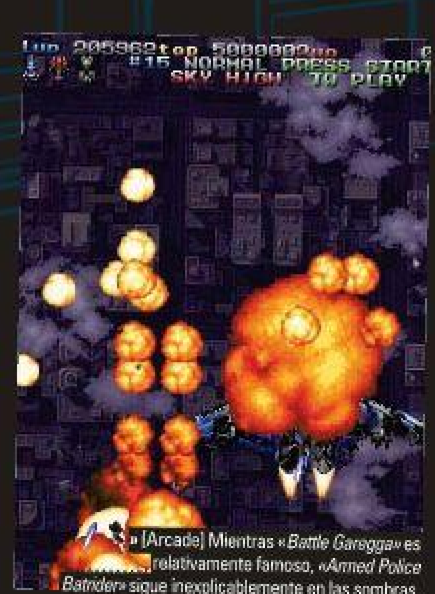
Se podría argumentar que *«Uo Poko»* nos resulta demasiado familiar y que toma prestadas muchas ideas de juegos como «Columns» o «Puzzle Bobble», pero el verdadero golpe de efecto reside en su excelente modo cooperativo para dos jugadores, que ofrece a los jugadores un nuevo conjunto de niveles en los que se requiere de una precisa coordinación y buena comunicación.

En definitiva, *«Uo Poko»* es un encantador y adictivo juego de puzzles, con uno de los modos para dos jugadores más atractivos vistos en este tipo de juegos. Un título que pide a gritos una conversión para DS o iPhone.



» [Arcade] Como en los mejores juegos de puzles, el sistema de control de *«Uo Poko»* es fácil de dominar.





» [Arcade] Mientras *«Battle Garegga»* es relativamente famoso, *«Armed Police Batrider»* sigue inexplicablemente en las sombras.

Armed Police Batrider

Eighting, 1998

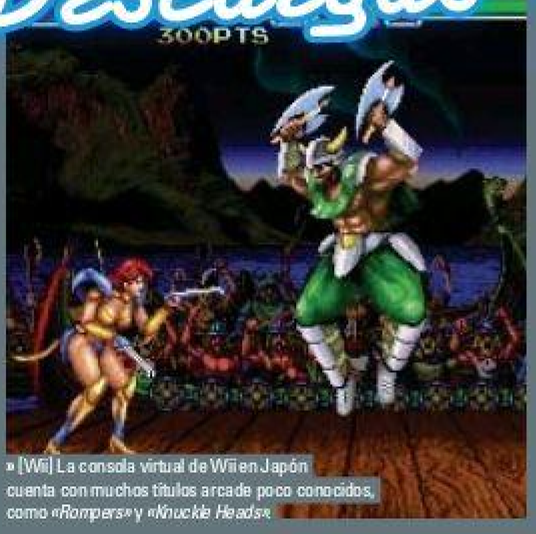
Cuando el legendario desarrollador de "shoot-'em-ups" Toaplan cerró sus puertas en 1994, sus talentosos diseñadores y programadores se dispersaron y formaron nuevos estudios. A medida que los 90 tocaban a su fin, estos estudios –Cave, Gazelle, Takumi y Eighting (también conocida como Raizing)– iniciaron una carrera armamentística de "shoot-'em-ups", con cada equipo creando juegos de scroll vertical cada vez más exigentes y estrambóticos.

«Armed Police Batrider» de Eighting es una de las obras maestras del estudio en cuanto a desencadenamiento casi total del caos. Se trata de un "shooter" vertical enraizado en el subgénero danmaku (o "cortina de balas") y que puede ser visto como la respuesta de la compañía al igual de "sosegado" *«DoDonPachi»* de Cave, lanzado un año antes. Del mismo modo que *«DoDonPachi»*, *«Batrider»* lleva hasta el límite las habilidades y reflejos del jugador, al tiempo que nos deleita con un armamento poderoso, gigantescos jefes de área y una fastuosa cantidad de daños a la propiedad pública.

Desde los primeros instantes queda claro que *«Batrider»* no es para no iniciados. Incluso es posible que el número de balasz, así como las formaciones enemigas y las explosiones que se suceden sin descanso, puedan provocar sobrecargas sensoriales. Aquellos familiarizados con los productos Toaplan reconocerán referencias y cameos de naves que aparecen, y que hacen de *«Batrider»* un "shoot-'em-up" de primera.

También existe un evidente y retorcido sentido del humor en cuanto a la variedad de vehículos a elegir, desde motos a propulsión hasta una alfombra voladora. Con su música, gráficos y dificultad, resulta lamentable que *«Batrider»* no recibiera las conversiones que *«DoDonPachi»* o *«Battle Garegga»* disfrutaron.

Descargas Digitales



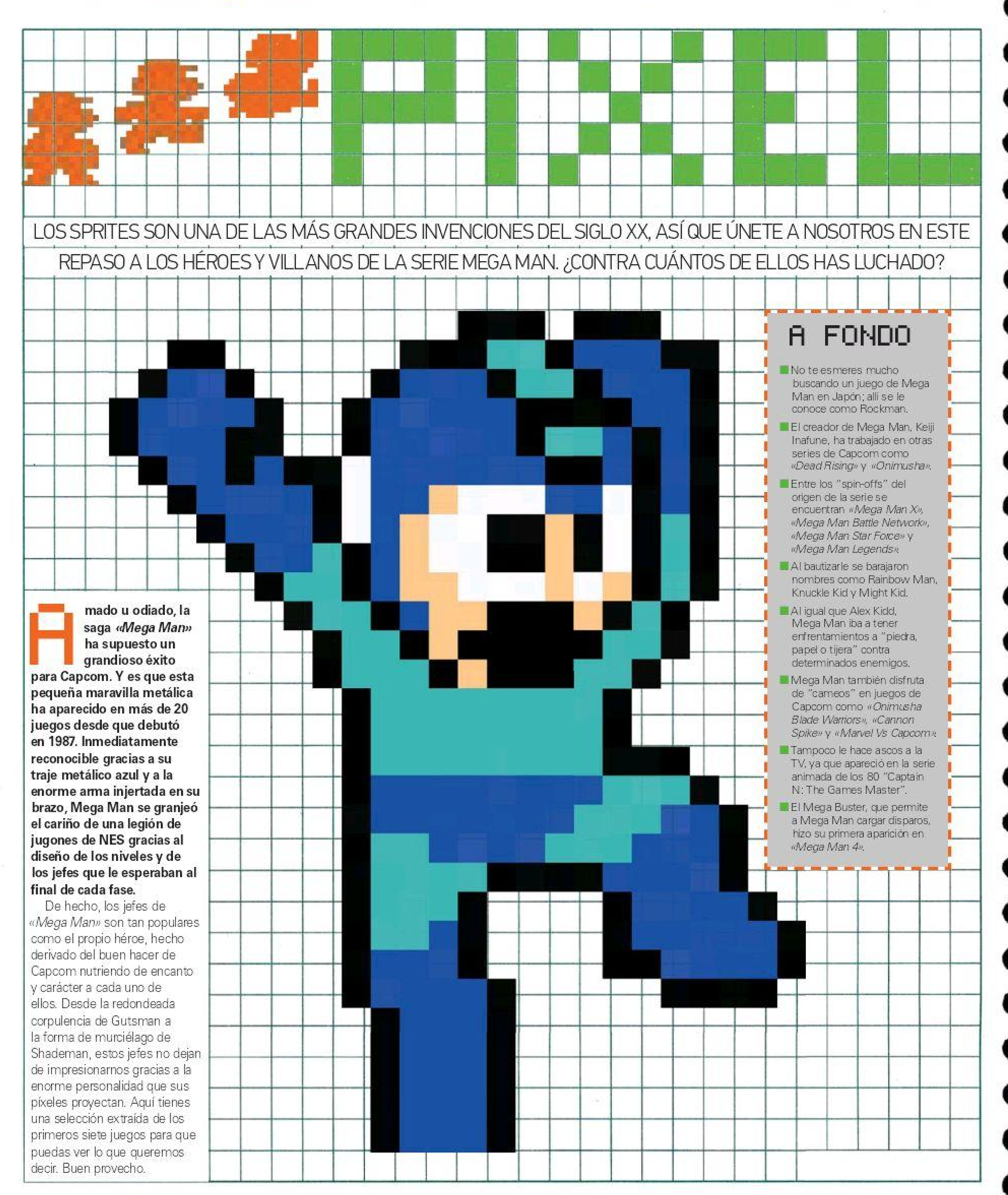
» [Wii] La consola virtual de Wii en Japón cuenta con muchos títulos arcade poco conocidos, como *«Rompers»* y *«Knuckle Heads»*.

LOS 13 JUEGOS reseñados representan sólo una fracción de los cientos de máquinas recreativas que permanecen en el olvido. En algunos casos, incluso los estudios que las desarrollaron parecen haberlas borrado de su memoria: Taito olvidó incluir el excelente arcade *«Bubble Memories»* en alguna de sus compilaciones retro *«Taito Legends»*; tampoco *«Carrier Air Wing»* ni *«Cadillacs and Dinosaurs»* formaron parte de las colecciones de Capcom; y Data East se olvidó totalmente del injustamente marginado *«Act-Fancer»* para su recopilatorio *«Arcade Classics»* de 2010.

Pero con servicios de descargas digitales como la Consola Virtual de Wii existe al menos la oportunidad de que algunos de estos juegos olvidados protagonicen un inesperado regreso. En Japón existe una serie de títulos poco conocidos de su antiguo catálogo disponibles para el servicio de descarga de Wii, entre ellos *«Rompers»*, el juego de laberintos de granja, y el de lucha *«Knuckle Heads»*.

La contraparte europea del sistema solo aloja una fracción de los juegos de Japón. Pero, ¿quién sabe? Clásicos como *«Armed Police Batrider»* o *«Prehistoric Isle»* podrían aparecer pronto.





PIXEL

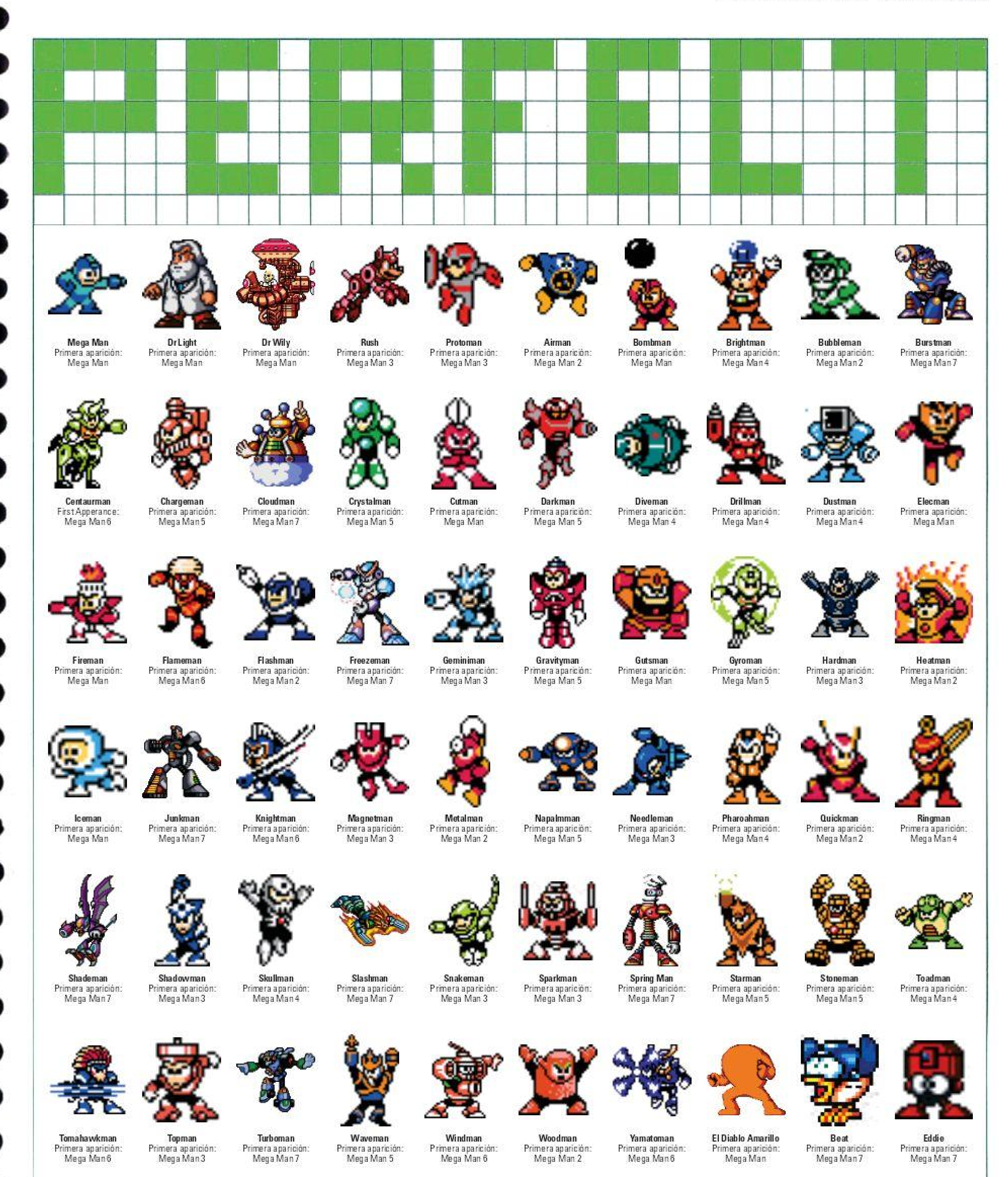
LOS SPRITES SON UNA DE LAS MÁS GRANDES INVENCIONES DEL SIGLO XX, ASÍ QUE ÚNETE A NOSOTROS EN ESTE REPASO A LOS HÉROES Y VILLANOS DE LA SERIE MEGA MAN. ¿CONTRA CUÁNTOS DE ELLOS HAS LUCHADO?

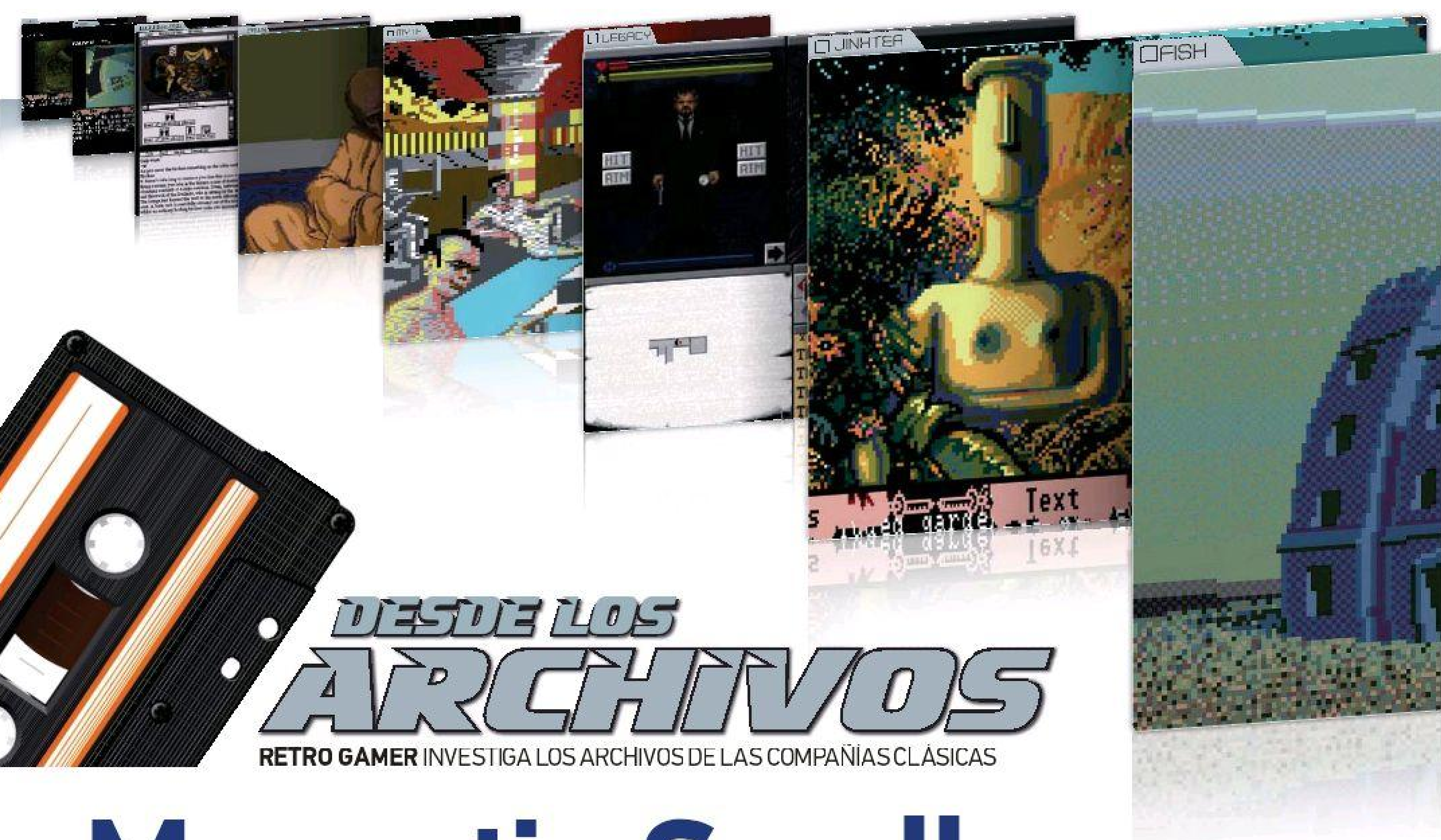
Amado u odiado, la saga *«Mega Man»* ha supuesto un grandioso éxito para Capcom. Y es que esta pequeña maravilla metálica ha aparecido en más de 20 juegos desde que debutó en 1987. Inmediatamente reconocible gracias a su traje metálico azul y a la enorme arma injertada en su brazo, Mega Man se granjeó el cariño de una legión de jugones de NES gracias al diseño de los niveles y de los jefes que le esperaban al final de cada fase.

De hecho, los jefes de *«Mega Man»* son tan populares como el propio héroe, hecho derivado del buen hacer de Capcom nutriendo de encanto y carácter a cada uno de ellos. Desde la redondeada corpulencia de Gutsman a la forma de murciélago de Shademan, estos jefes no dejan de impresionarnos gracias a la enorme personalidad que sus píxeles proyectan. Aquí tienes una selección extraída de los primeros siete juegos para que puedas ver lo que queremos decir. Buen provecho.

A FONDO

- No te esmeres mucho buscando un juego de Mega Man en Japón; allí se le conoce como Rockman.
- El creador de Mega Man, Keiji Inafune, ha trabajado en otras series de Capcom como *«Dead Rising»* y *«Onimusha»*.
- Entre los "spin-offs" del origen de la serie se encuentran *«Mega Man X»*, *«Mega Man Battle Network»*, *«Mega Man Star Force»* y *«Mega Man Legends»*.
- Al bautizarle se barajaron nombres como Rainbow Man, Knuckle Kid y Might Kid.
- Al igual que Alex Kidd, Mega Man iba a tener enfrentamientos a "piedra, papel o tijera" contra determinados enemigos.
- Mega Man también disfruta de "cameos" en juegos de Capcom como *«Onimusha Blade Warriors»*, *«Cannon Spike»* y *«Marvel Vs Capcom»*.
- Tampoco le hace ascos a la TV, ya que apareció en la serie animada de los 80 "Captain N: The Games Master".
- El Mega Buster, que permite a Mega Man cargar disparos, hizo su primera aparición en *«Mega Man 4»*.


PERFECT
Mega Man Primera aparición: Mega Man
Dr Light Primera aparición: Mega Man
Dr Wily Primera aparición: Mega Man
Rush Primera aparición: Mega Man 3
Protoman Primera aparición: Mega Man 3
Airman Primera aparición: Mega Man 2
Bombman Primera aparición: Mega Man
Brightman Primera aparición: Mega Man 4
Bubbleman Primera aparición: Mega Man 2
Burstman Primera aparición: Mega Man 7
Centaurman First Apperance: Mega Man 6
Chargeman Primera aparición: Mega Man 5
Cloudman Primera aparición: Mega Man 7
Crystalman Primera aparición: Mega Man 5
Cutman Primera aparición: Mega Man
Darkman Primera aparición: Mega Man 5
Diveman Primera aparición: Mega Man 4
Drillman Primera aparición: Mega Man 4
Dustman Primera aparición: Mega Man 4
Elecman Primera aparición: Mega Man
Fireman Primera aparición: Mega Man
Flameman Primera aparición: Mega Man 6
Flashman Primera aparición: Mega Man 2
Freezeman Primera aparición: Mega Man 7
Geminiman Primera aparición: Mega Man 3
Gravityman Primera aparición: Mega Man 5
Gutsman Primera aparición: Mega Man
Gyroman Primera aparición: Mega Man 5
Hardman Primera aparición: Mega Man 3
Heatman Primera aparición: Mega Man 2
Iceman Primera aparición: Mega Man
Junkman Primera aparición: Mega Man 7
Knightman Primera aparición: Mega Man 6
Magnetman Primera aparición: Mega Man 3
Metalman Primera aparición: Mega Man 2
Napalmman Primera aparición: Mega Man 5
Needleman Primera aparición: Mega Man 3
Pharoahman Primera aparición: Mega Man 4
Quickman Primera aparición: Mega Man 2
Ringman Primera aparición: Mega Man 4
Shademan Primera aparición: Mega Man 7
Shadowman Primera aparición: Mega Man 3
Skullman Primera aparición: Mega Man 4
Slashman Primera aparición: Mega Man 7
Snakeman Primera aparición: Mega Man 3
Sparkman Primera aparición: Mega Man 3
Spring Man Primera aparición: Mega Man 7
Starman Primera aparición: Mega Man 5
Stoneman Primera aparición: Mega Man 5
Toadman Primera aparición: Mega Man 4
Tomahawkman Primera aparición: Mega Man 6
Topman Primera aparición: Mega Man 3
Turboman Primera aparición: Mega Man 7
Waveman Primera aparición: Mega Man 5
Windman Primera aparición: Mega Man 6
Woodman Primera aparición: Mega Man 2
Yamatoman Primera aparición: Mega Man 6
El Diablo Amarillo Primera aparición: Mega Man
Beat Primera aparición: Mega Man 7
Eddie Primera aparición: Mega Man 7



DESDE LOS ARCHIVOS

RETRO GAMER INVESTIGA LOS ARCHIVOS DE LAS COMPAÑÍAS CLÁSICAS

Magnetic Scrolls

En los buenos tiempos de las aventuras conversacionales, Magnetic Scrolls era un nombre importante. Desenrollamos el pergamino e investigamos para descubrir qué hay tras los creadores de historias

"Una soleada mañana de agosto te despiertas con el canto de los pájaros y el aire es fresco y limpio. Sin embargo, tus articulaciones están agarrotadas y no te has despertado en tu cuarto como esperabas..."

Esto puede parecer una mañana tras una noche de parranda, pero se trata de la manera en que Magnetic Scrolls llegaba al mundo de las aventuras conversacionales en 1985 con el lanzamiento de *«The Pawn»*. El género estaba disfrutando de su época dorada en aquel momento con dos grandes nombres dominando el panorama: Infocom, el gigante americano responsable de títulos legendarios como *«The Hitchhiker's Guide To The Galaxy»* y el de sugerente *«Leather Goddesses of Phobos»*; y los británicos de Level 9, que tenían un catálogo formidable, con juegos como *«Adventure Quest»*, *«Dungeon Adventure»* y *«Red Moon»*.

"En la época de Scrolls había un espíritu pionero", afirma Hugh Steers. "Recuerdo que Ken Gordon y Anita Sinclair querían crear una empresa de software, así que tuvimos la idea de hacer aventuras conversacionales, adecuadas a las capacidades de los micros domésticos".

Para que los juegos funcionasen necesitaban un escritor, así que se dirigieron a otro de sus colegas, Rob Steggles.

"Éramos tan sólo un puñado de amigos del colegio que se divertían con aquellos modernos ordenadores", dice Rob. "Todo era muy nuevo y aprendíamos según avanzábamos. Ken y Hugh eran los genios de la programación, y cuando se juntaron con Anita me invitaron a que les ayudase en lo que estaba pensado originalmente como un juego para Sinclair QL".

La nueva máquina de Sinclair tenía dificultades para atraer desarrolladores, lo que ofreció a Scrolls la oportunidad de alinearse con una marca de perfil alto para su primer lanzamiento. La empresa accedió a desarrollar su título inicial para el sistema, y a lanzarlo posteriormente bajo el sello Sinclair Research con "Software by Magnetic Scrolls" adornando la parte inferior de la caja. La naturaleza confusa de la ubicación del mercado del QL (¿era un ordenador para negocios o juegos?) unida a la promoción infructuosa de Sinclair y su embalaje inusual (el juego incluía dos microdrives de Sinclair en la caja) tuvieron como consecuencia que el binomio *«Pawn»*-QL se vendiese mal, pero la calidad del juego en sí ya había llamado la atención.

"*«The Pawn»* era una parodia en cómic de la trama de aventuras fantásticas arquetípica", explica Hugh. "Había una princesa que rescatar, un mago y un aventurero, que era el que se suponía que iba a protagonizar el juego, mientras que el personaje del jugador estaba allí por accidente. Experimentamos con lo que se podía y no se podía hacer, e intentamos ampliar la gramática básica de "verbo + nombre". Logré implementar frases más complejas y las incorporamos en el juego".

Chapel court

La oficina de Scrolls estaba en el humilde barrio de South London, emparedada entre los escenarios de "La Pequeña Dorrit" de Dickens y los "Cuentos de Canterbury" de

LAS CLAVES

Magnetic Scrolls fue fundada en 1983 por Ken Gordon, Anita Sinclair y Hugh Steers.

Tras una estancia en Eltham, la empresa se instaló en el Borough, cerca del Puente de Londres.

El primer lanzamiento fue para Sinclair QL y se tituló *«QL-Pawn»*. Se distribuyó bajo el sello de Sinclair Research e incluía en el paquete un par de microdrives.

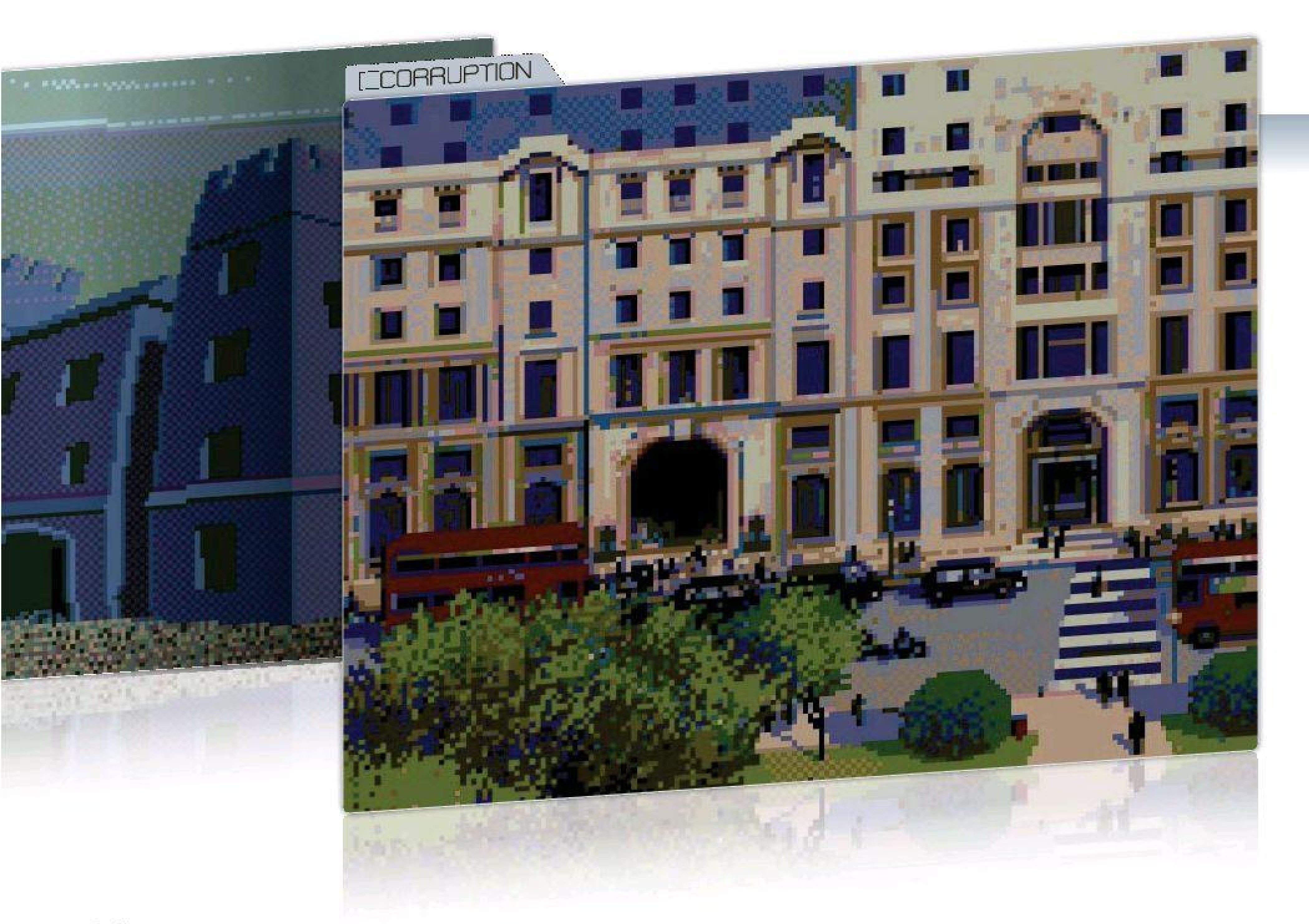
El bulldog de Anita Sinclair, Murdoch, se convirtió en una parte integrante habitual de la oficina de Magnetic Scrolls y finalmente fue adoptado como la mascota de la empresa.

Los juegos solían contener "extras", que iban desde pósters y periódicos falsos a un gráfico de identificación de peces.

Michael Bywater, el escritor del tercer juego de Scrolls, «Jinxter», era amigo de Douglas Adams y se dice que fue la inspiración para las novelas de Dirk Gently.

La inspiración de Los Guardianes en *«Jinxter»* eran unos dibujos que Bywater había visto en la revista Punch, que representaban querubines de la edad media con mostachos y gafas.

Originalmente, los juegos fueron publicados por la marca Rainbird de British Telecomsoft, pero cuando Microprose compró la empresa en 1989, Scrolls decidió buscar un nuevo distribuidor, firmando con Virgin Games.



> **"Nuestros juegos intentaban dejarte hacer lo que quisieras, aunque fuera una locura"**
>
> HUGH STEERS SOBRE LA LIBERTAD QUE EL EQUIPO QUERÍA ALCANZAR

Chaucer. Pero, aunque modesto, resultó ser un entorno creativo para la incipiente empresa, según explica Hugh.

"La atmósfera y la mayor parte del desarrollo eran muy relajados", dice. "Todo eran bromas, pero poníamos un montón de energía en el trabajo. Por ejemplo, el equipo de desarrollo aparece en «The Pawn» justo al final. Llegas a la habitación sin ventanas y Ken te entrega una lista de fallos para arreglar mientras el equipo se va al pub."

Como escritor, Rob se inspiraba en la historia literaria de los alrededores.

"Aquel lugar en Borough High Street estaba lleno de fantasmas de Dickens y Chaucer, lo que le hacía ser bastante evocador: me encantaba. Era una oficina típica: chorros de café interminables, partes de ordenadores prestadas y descartadas por todas partes y un DEC Microvax que no paraba de zumbar acechando en la esquina".

Atari acababa de lanzar el ST, y el equipo de Scrolls decidió lanzar una versión de *«The Pawn»* para la nueva máquina. Se dirigieron a Rainbird con el juego y fueron recibidos con una respuesta positiva. La sugerencia de Rainbird de añadir gráficos que utilizasen la potencia de los nuevos sistemas también resultó significativa. Se le pidió al diseñador Geoff Quilley que crease ilustraciones para las ubicaciones del juego, y el resultado fue un cambio radical.

"Fue divertido trabajar en *«The Pawn»* como si todo fuera nuevo", recuerda Geoff. "El ST seguía siendo muy inadecuado, pero con la gran variedad de colores y el tamaño reducido de los píxeles se podían lograr efectos interesantes y algunos diseños sofisticados. Al mismo tiempo, las restricciones suponían retos enormes. Había determinadas cosas que simplemente no se podían hacer, especialmente si eran demasiado detalladas. Mi planteamiento fue tomar algunos detalles del texto que parecían prestarse al tratamiento visual y explotarlos, de forma que las imágenes proporcionasen un extra que, al añadirlo, creasen otra dimensión en el juego."

«The Pawn» se convirtió en un enorme éxito comercial y de crítica, ganando premios y un ejército de fans. Anteriormente, las aventuras habían incluido escasas ilustraciones de dudosa calidad artística, debido a las restricciones de las máquinas de 8 bit, pero el alto nivel de *«The Pawn»* proporcionó a Magnetic Scrolls una imagen de marca asociada con la calidad.

Por supuesto, no era sólo la estética, ya que el juego también incluía un parser avanzado para aceptar comandos complejos. Pero la característica más sobresaliente era la elegancia de la narración. Además de puzles difíciles, exhibía un sentido del humor muy fino. Algo que se hacía patente tras varios movimientos desde la ubicación de origen, donde descubríamos una línea roja en el suelo: "la frontera sur de la aventura", una sutil burla a los muros invisibles de muchas aventuras de entonces.

LOS NÚMEROS

1 El número de juegos que Magnetic Scrolls lanzó para Sinclair QL (*«QL-Pawn»*).

2 El número de juegos ambientados en el mundo fantástico de Kerovnia (*«The Pawn»* y *«Guild of Thieves»*).

2 Compilaciones de grandes éxitos lanzadas por Virgin Games. (*«Magnetic Scrolls Collections 1 y 2»*).

5 Número de amuletos mágicos necesarios en *«Jinxter»* para acabar el juego.

7 Número de discos de 3,5 pulgadas que ocupaba la versión de PC de *«The Legacy»*.

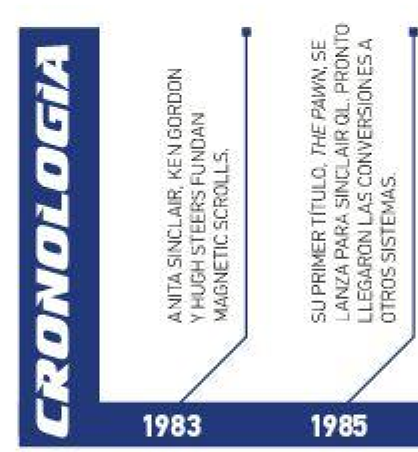
8 Número de títulos originales lanzados por Magnetic Scrolls.

13 Número de plataformas en las que se lanzaron los juegos de Magnetic Scrolls (Amiga, Amstrad CPC y PCW, Apple 2, Archimedes, Atari ST y XL, C64, PC, Mac, QL, Spectrum y Spectrum +3)

350 Cantidad de puntos necesarios para finalizar por completo *«The Pawn»*.



» [ST] Una casita de verano en «Jinxter», pero el propietario ha sido secuestrado y tenemos que encontrarle.



> **“La inspiración era hacer un juego de aventuras que no se tomase a sí mismo en serio”**
>
> ROB STEGGLES EXPLICA LA MENTALIDAD DE SCROLLS

ESE PEQUEÑO DETALLE EXTRA

Las aventuras conversacionales no tenían mucha acción, pero si historia y rompecabezas que resolver, así que era una práctica común incluir algunos extras en las cajas. Magnetic Scrolls no se quedaba atrás en este aspecto e incluyeron, entre otros, una novela para «The Pawn», una copia de "What Burglar?" para «Guild of Thieves», y «Jinxter» incluía un posavasos que anunciaba "Old Moose Bolter". Pero quizás uno de los más innovadores fuese el casete de «Corruption». El audio era de actores representando escenas relevantes para la trama, que al jugador se le pediría que escuchase cuando hubiese llegado a un determinado punto.

"Al principio sólo era una parte del juego: una pista para el instigador de la conspiración", explica Rob Steggles. "Pero en esa etapa sólo se describía como una cinta de la que se habían tomado varios fragmentos de conversación "legítima" y se habían editado para dar una conversación incriminatoria –no teníamos un guión. Después se decidió que formase parte del paquete y Michael Bywater escribió el guión y la hicimos."

"La inspiración era hacer una aventura que no se tomase a sí misma muy en serio", revela Rob. "Teníamos un escenario en apariencia normal y luego dejábamos que el personaje tuviese tanta libertad como permitiesen el sistema, las limitaciones de memoria y nuestra imaginación. A todos nos frustraban las aventuras que te bloquean y te hacen resolver rompecabezas de manera secuencial. A todos nos molestaban las descripciones tipo "te encuentras en...", y queríamos darle la vuelta a algunos estereotipos. Las ideas provenían de todos los miembros del equipo y yo intentaba convertirlo todo en una historia; era muy colaborativo."

A nivel técnico, «The Pawn» era un logro complejo que se proponía resolver problemas conocidos del género.

"Pensábamos que era correcto garantizar que cada objeto mencionado en el juego existiese en realidad", explica Hugh. "Esto implica que se podrían referenciar tales objetos en la entrada. Si el texto mencionaba un candelabro, por ejemplo, tenía que existir y deberíamos poder examinarlo o incluso cogerlo. En comparación, Infocom no acataba siempre esta regla. A menudo, el texto se veía más como una descripción cualitativa de la escena que cuantitativa. Aunque respetaba enormemente sus juegos, al jugar con ellos solía sentir que quería hacer algo que el juego no me permitiría. Normalmente era porque se trataba de algo absurdo e irrelevante para la trama, pero los juegos de Scrolls intentaban, hasta cierto punto, dejarte hacer lo que querías, absurdo o no".

«The Pawn» incluía un póster de la ilustración de la caja y una novela de 44 páginas que presentaba el mundo fantástico de Kerovnia, donde se ambientaba el juego. Esos "extras" seguían el ejemplo de Infocom y se convertirían en una característica de los juegos de Magnetic Scrolls. Tras el éxito inicial, el equipo se puso a trabajar en su siguiente aventura, «The Guild of Thieves». Rob Steggles volvió a sentarse en la silla de escritor.

"Para el segundo juego tuvimos que hacer algo más tradicional, más coherente, aunque con un sentido del humor similar", dice Rob. "Si había presión, a Ken y Anita se les daba muy bien ocultárnosla al resto".

No contentos con volver los antiguos patrones, Hugh y el equipo intentaron aportar más funciones a la estructura para ofrecer una mejor experiencia al jugador.

"Para cada título intentamos explorar nuevos métodos para la trama, y «Guild» era lo que denominamos un juego de "recoger tesoros". Aunque parezca sencillo, hay varios detalles importantes. En primer lugar, si tenemos que recoger diez cosas y ya tenemos siete, entonces habremos terminado aproximadamente el 70 por ciento del juego. Aprendimos que a la gente le gusta tener una cierta idea de progreso y una puntuación. En segundo lugar, los puzles que rodean a esos tesoros pueden ser independientes, con lo que es posible afrontar los objetivos restantes de forma simultánea y en cualquier orden, probando las ideas que se te ocurren. A la gente también le gustaba esto, porque era menos probable que se quedasen atascados."

«The Guild of Thieves» fue un éxito y logró, entre otros, el premio CGW Juego del Año en 1987, lo que confirmó a Magnetic Scrolls como uno de los nombres importantes de la aventura.

"«The Pawn» nos proporcionó fama", dice Rob. "Pero en otros muchos apartados «Guild» fue, probablemente, el juego de mayor éxito realizado por Magnetic Scrolls."

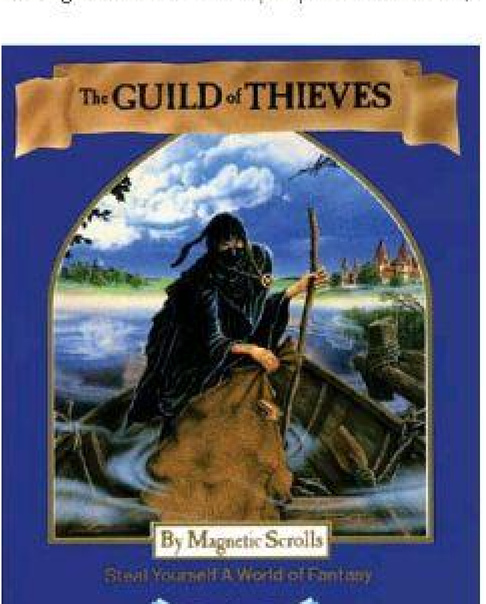
Un nuevo mundo

El siguiente juego de Scrolls iba a incorporar un mundo aún más extraño imaginado por un escritor nuevo. Michael Bywater ya era un periodista respetado que trabajaba en publicaciones como The Observer, MacUser y Punch cuando se le pidió que adaptase una historia escrita por la hermana de Anita Sinclair, Georgina. El resultado fue «Jinxter», en el que el jugador es salvado de una muerte cierta por un Guardián, que a continuación le pide que recupere cinco amuletos mágicos. Los Guardianes no eran los seres celestiales habituales, sino hombres de aspecto sórdido con abrigos de tela de espiga que compartían el mismo nombre: Len. La razón de esto era sencilla, según desvela Michael.

"Me divertían, divertían a Anita y divertían a los amigos. No era más que eso", dice. "Excepto que supongo que estábamos jugando con las limitaciones de los PNJ. Una de las limitaciones es que diferenciarlos es muy difícil. Se puede hacer el truco de «Zork» o de «Planetfall» y tener solo uno (en «Zork» es el Ladrón el que aparece sin ninguna referencia a lo que el jugador esté haciendo; en «Planetfall» es Floyd el robot quien nos sigue), pero pensábamos que habíamos convertido esa limitación en una broma repetitiva."



» «Guild of Thieves» demostró que «The Pawn» no fue una casualidad y llegó a ganar varios premios



1987 — SE LANZA *GUILD OF THIEVES*, GANANDO VARIOS PREMIOS. MICHAEL BYWATER TAMBIÉN SE UNE AL EQUIPO PARA ESCRIBIR ALGUNOS DE LOS 'EXTRAS' QUE ACOMPAÑAN AL JUEGO. DESPUÉS PASA A ESCRIBIR EL GUIÓN DEL SIGUIENTE LANZAMIENTO, *JINXTER*.

1988 — SE LANZAN LOS DOS ÚLTIMOS TÍTULOS COMERCIALES CON TELECOMSOFT/RAINBIRD: *FISH!* Y *CORRUPTION*. MICROPROSE COMPRA EL DISTRIBUIDOR POCO DESPUÉS.

1989 — SE ESCRIBE *MYTH*, UN REGALO PARA PROMOCIONAR UN CLUB DE JUEGOS DE AVENTURAS LLAMADO 'OFFICIAL SECRETS', Y SE OFRECE EXCLUSIVAMENTE A LOS MIEMBROS QUE SE UNEN AL EFÍMERO CLUB.

1990 — MAGNETIC SCROLLS LANZA SU ÚNICO TÍTULO ORIGINAL CON VIRGIN GAMES. *WONDERLAND* INCORPORA UNA NUEVA GUI INNOVADORA Y TÉCNICAMENTE AVANZADA LLAMADA "MAGNETIC WINDOWS", PERO LA LLEGADA DE LAS AVENTURAS DE "POINT AND CLICK" JUNTO A LA RECESIÓN YA ESTÁN EMPEZANDO A PASAR FACTURA.

1991 — VIRGIN GAMES LANZA LA PRIMERA DE DOS COMPILACIONES DE GRANDES ÉXITOS.

1992 — LA EMPRESA ES VENDIDA A MICROPROSE.

1993 — SE LANZA *THE LEGACY*. ESTE JDR RESULTA SER EL TÍTULO FINAL DE LA EMPRESA.

» [ST] El Gurú en «*The Pawn*» puede parecer pacífico, pero no dejará de reírse de nosotros hasta que resolvamos un acertijo.



» [ST] Incluso en el mundo fantástico de «*Jinxter*» es imposible conseguir asiento en el autobús.



El desafío de escribir para un juego en lugar de para publicaciones impresas presentó nuevos problemas para Michael.

"Las diferencias entre las aventuras y la prosa narrativa ordinaria son tantas que probablemente es más sencillo decir cuáles son las similitudes", explica. "En ambos casos hay palabras, que se utilizan para crear una especie de mundo imaginario. Fin de las similitudes. Pensemos en las cosas que no conseguimos en una aventura que sí conseguimos en una historia normal, o monstruosamente disparatada. Lo principal que no conseguimos es el control narrativo. No podemos calcular el tiempo de las cosas. No podemos alargar la tensión. No podemos controlar dónde va el lector o lo que ve. No tenemos el control que tendríamos en una novela."

Aunque haya tenido que luchar con las limitaciones de la estructura del juego, eso no impidió que Michael redactase un guión surrealista y divertido. «*Jinxter*» resultó ser otro éxito comercial, y muchos fans siguen citándolo como su juego favorito de Scrolls.

La economía de prosperidad y bancarrota de los 80 centraba la atención en los mercados financieros fluctuantes, y el escenario del siguiente juego iba a alejarse de los mundos míticos y las metáforas espirituales para entrar en un reino más familiar. Regresó Rob Steggles, renovado con nuevas influencias.

"Había jugado a los misteriosos asesinatos de Infocom y quería probar algo diferente de la ambientación habitual de fantasía/ciencia ficción", comenta. "Finalmente nos decidimos por un thriller ambientado en la City de Londres. Cuando se publicó, la información privilegiada estaba en todos los medios impresos, así que la sincronización fue bastante buena."

«*Corruption*» marcó otro enfoque innovador de las aventuras, en el que el modelo clásico centrado en los rompecabezas retrocedía en favor de un juego basado en los personajes.

"En el juego había rompecabezas", aclara Rob. "Pero el gran rompecabezas era resolver una conspiración y luego descubrir cómo salir con vida, es decir, victorioso. Marcar el ritmo fue complicado, ya que los personajes tenían que parecer reales. La relación de respuestas de los personajes en contraposición a las descripciones de artículos y habitaciones en la historia fue notablemente mayor que en juegos anteriores. También teníamos personajes que interactuaban y se desplazaban. De hecho, restringimos los modos de conversación (el número de formas en que el jugador podía interactuar con los personajes) e hicimos que el rango de respuestas para cada personaje fuera mucho más amplio. Para el final del juego, con la entrevista de la policía y el resultado de la sala había diagramas de flujo increíblemente complicados de qué respuesta nos llevaría dónde: Hugh tuvo un trabajo de mil demonios para codificarlo."

Para ofrecerles la clase de control que necesitaban –por no mencionar las conversiones de los juegos a las múltiples plataformas compatibles– el equipo tuvo ▶

¿DÓNDE ESTÁN AHORA?



Michael Bywater

Hugh Steers Tras abandonar Scrolls, Hugh empezó a trabajar como desarrollador de software "freelance" y finalmente se volvió a asociar con Doug Rabson recientemente en Inmarsat, el proveedor de comunicaciones globales móviles por satélite más importante del mundo.

Geoff Quilley El dr. Geoff Quilley abandonó la industria de los juegos y entró en el alabado mundo académico. A lo largo de los años ha sido conservador de arte en el Museo Nacional Marítimo, profesor de Historia del Arte en la Universidad de Leicester, y actualmente es profesor sénior de Historia del Arte en la Universidad de Sussex. También ha publicado varios libros y artículos de investigación sobre Historia del Arte.

Doug Rabson Tras abandonar Magnetic Scrolls, Doug montó RenderMorphics con otro ex programador de Scrolls, Servan Keondjian. Juntos desarrollaron la API 3D Reality Lab, que posteriormente se convertiría en Direct3D cuando Microsoft compró la empresa. Direct3D ahora es parte integral de la API gráfica de Xbox y Xbox 360. En la actualidad trabaja en Google con otro ex alumno del equipo de Scrolls, Steve Lacey.

Rob Steggles Rob ejerce su oficio en París, donde es el director de marketing europeo de NTT Communications, una de las mayores empresas de telecomunicaciones del mundo.

Rob Steggles

Michael Bywater La carrera periodística de Michael ha sido amplia y variada, habiendo escrito para periódicos de tirada nacional del Reino Unido como The Independent, The Times, The Observer y The Daily Telegraph. También ha escrito y desempeñado labores editoriales en las revistas Punch, Cosmopolitan y Women's Journal. Michael era amigo íntimo del fallecido Douglas Adams, con el que colaboró en el juego «*Starship Titanic*». También ha sacado tiempo para escribir varios libros, como Lost Worlds y Big Babies, que merece la pena leer.

que depender siempre de crear sus propias herramientas de desarrollo.

"La base del motor de todos los juegos se desarrolló para *«The Pawn»*", afirma Hugh. "Obviamente, se mejoró en los demás títulos, pero mantuvo su arquitectura original. El motor manejaba el funcionamiento básico del mundo (puertas, llaves, contenedores, agua, fuego, cosas en movimiento, etc.). Cada uno de los objetos no personajes del juego se describía mediante 14 bytes de "datos de nombre" que modelaban todas sus características físicas (tamaño, peso, textura, material, temperatura, etc.). A partir de esto, podía manipular los objetos; por ejemplo, sabría si algo se podía llevar o meter en una bolsa.

"Para un juego nuevo, diseñábamos la disposición de las ubicaciones, la conectividad y escribíamos las descripciones de las salas. A continuación construíamos todos los objetos, que consistían en sus datos más una descripción. Los datos se compilaban mediante un programa llamado «fred23». Este proceso era tedioso, pero eficaz. La mayor dificultad en cada plataforma, además de conseguir la mayor cantidad de memoria posible, eran los gráficos. Scrolls consideraba las imágenes de la misma manera que encontramos las ilustraciones en un libro. Aparecían en un determinado punto de la trama, pero no se actualizaban ni cambiaban. La gente solía quejarse de que las imágenes no reflejaban las circunstancias cambiantes del juego, pero eso no era viable. En lugar de eso, nos esforzábamos mucho en intentar que tuvieran la máxima fidelidad posible para la época. Ahora tienen un aspecto muy simple, pero en su día eran asombrosas. Cada una se dibujaba a mano."

Los siguientes lanzamientos, incluyendo el extrañamente interesante *«Fish!»* y un minijuego de regalo llamado *«Myth»* (usado para promocionar un nuevo club de aventuras gestionado por Tony Rainbird) dejaron satisfecho al público, pero el equipo estaba mucho más emocionado por un juego que tenían en desarrollo llamado *«Wonderland»*, que utilizaba una novedosa interfaz llamada "Magnetic Windows". Hugh Steers nos ilumina.

"Los micros domésticos tenían mejores capacidades gráficas. Cuando los micros de 8 bit dieron paso a los de 16 bit empezamos a pensar en cómo usar las mejoras en memoria, CPU y pantalla. "Magnetic Windows" fue un intento de pasar de un sistema de textos a uno de ventanas."

Doug Rabson había estado en el equipo desde *«Jinxter»* y desempeñó un papel fundamental al programar el código de "Magnetic Windows".

"El principal desafío a la hora de diseñar el sistema de ventanas fue la eficiencia", explica. "Creo que la máquina más lenta para la que trabajábamos era un IBM PC a 4,77 MHz con 640 KB de memoria y gráficos CGA, y era un desafío trabajar con esa limitación. El sistema también tenía que ser portable: produjimos versiones para Atari ST, Amiga y Archimedes que eran bastante diferentes, y en PC tuvimos que lidiar con al menos cuatro estándares

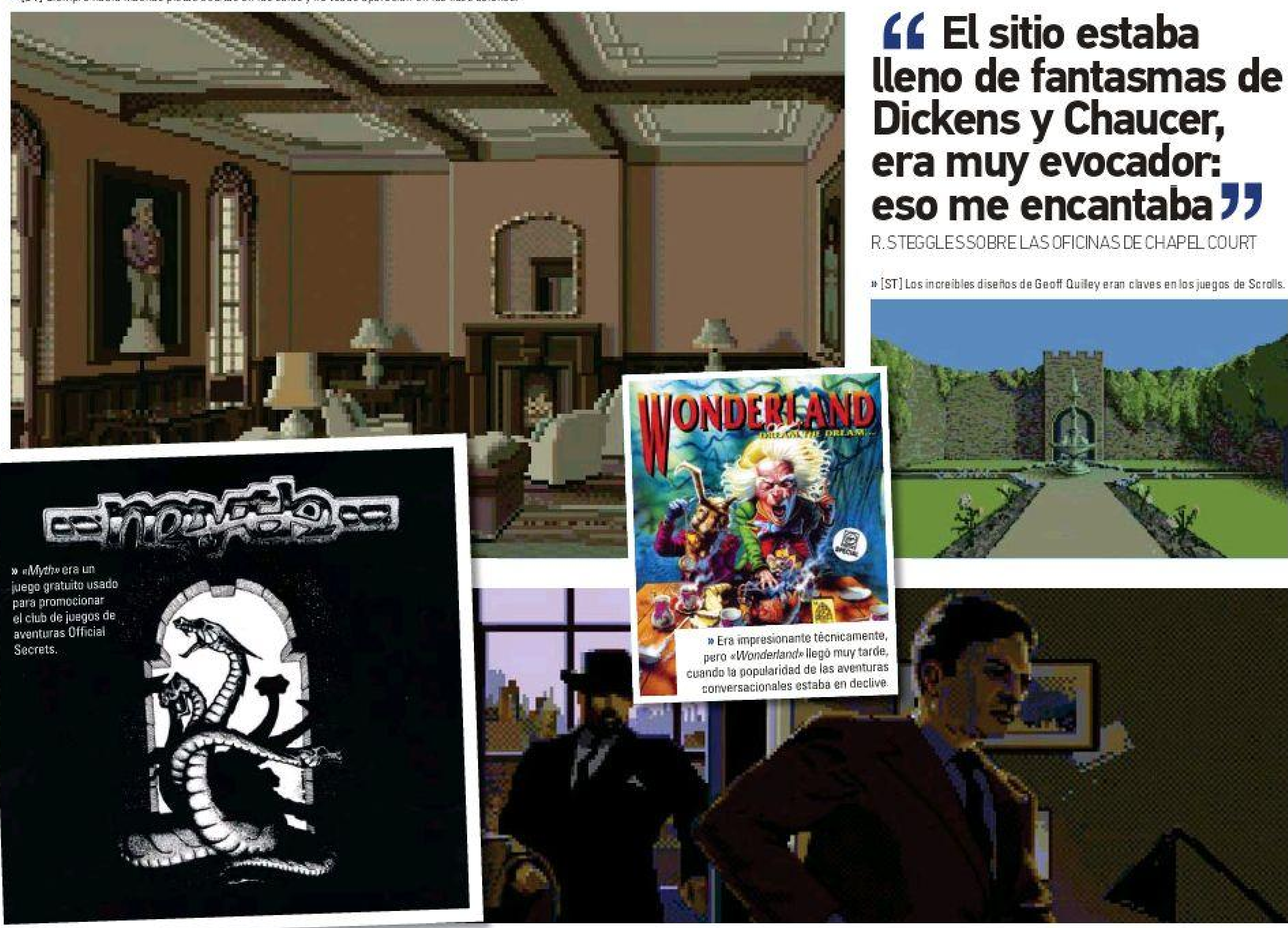
RIVALES AMIGOS

Siendo Infocom, Level 9 y Scrolls las fuerzas dominantes de las aventuras conversacionales, lo normal sería pensar que las relaciones entre ellos fueran cautas, reservadas y hasta hostiles. Hugh Steers y Rob Steggles ponen las cosas en su lugar.

"Entre Scrolls e Infocom había una rivalidad amistosa", dice Hugh. "La sensación general de entonces era que la gente compraba los juegos que quería y que las demás empresas no estaban compitiendo con nosotros por el mercado, sino aportando algo al género."

"Nos reuníamos con ellos en las distintas ferias, entregas de premios y similares", añade Rob. "Siempre nos llevamos bien con ellos, especialmente con los chicos de Infocom. Recuerdo que alguien –Keith Campbell de la revista C&VG, creo– organizó una comida de "escritores de aventuras" en Londres durante la feria PCW, que fue muy divertida. Creo que todos jugábamos a los juegos de los demás: ante todo éramos fans de los juegos, y si había problemas, no era consciente de ellos."

» [ST] Siempre había muchas pistas ocultas en las salas y no todas aparecían en las ilustraciones.



"El sitio estaba lleno de fantasmas de Dickens y Chaucer, era muy evocador: eso me encantaba"

R. STEGGLES SOBRE LAS OFICINAS DE CHAPEL COURT

» [ST] Los increíbles diseños de Geoff Quilley eran claves en los juegos de Scrolls.

» *«Myth»* era un juego gratuito usado para promocionar el club de juegos de aventuras Official Secrets.

» Era impresionante técnicamente, pero *«Wonderland»* llegó muy tarde, cuando la popularidad de las aventuras conversacionales estaba en declive.

LOS 6 MEJORES



The Pawn (1985)
Scrolls se presentó con este cuento de un héroe atrapado en el mundo de Kerovnia. Los sistemas más potentes contaron con los maravillosos diseños de Geoff Quilley, pero otros tuvieron que conformarse con la historia y los geniales puzles.



The Guild of Thieves (1987)
En el segundo lanzamiento volvió Kerovnia, pero en lugar del forzado protagonista había un joven intentando unirse al clan que da título al juego. Contaba con un parser improvisado y con rompecabezas endemoniados.



Jinxter (1987)
El humor surrealista de Bywater hace su aparición en un juego maravillosamente extraño. Una bruja ha robado la suerte, y la tarea del jugador es devolverla. En el juego aparecía uno de los personajes populares de Scrolls: los Guardianes.



Corruption (1988)
Con el final de los 80 dominado por la recesión inminente, Steggles y Steers trasladaron la ambientación a la ciudad. El juego se centraba en las conversaciones e incluso incluía una cinta con mensajes grabados previamente.



Fish! (1988)
Regreso al surrealismo con un personaje que es un pez de colores que viaja entre dimensiones para frustrar los planes de un grupo terrorista: The Seven Deadly Fins. Un equipo de seis artistas, incluyendo a Geoff Quilley, trabajó en los gráficos.



Myth (1989)
«Myth» no fue un lanzamiento en sentido estricto, sino que se ofrecía como regalo a quienes se unían al club de aventuras Official Secrets. Como era de esperar, era breve y le faltaban muchas de las innovaciones en otros juegos de Scrolls.

DOS A EVITAR



Wonderland (1990)
En esta versión enormemente ambiciosa de la historia clásica de Alicia se presentó la nueva interfaz gráfica de usuario Magnetic Windows. Permitía acceder al inventario y los mapas en ventanas independientes, algo revolucionario en aquel momento. Sin embargo, la era de las aventuras estaba acabando y *«Wonderland»* no logró ser un gran éxito.



The Legacy (1993)
El primer y único título lanzado bajo el sello Magnetic Scrolls por parte de Microprose. Un cambio en su estilo habitual y como respuesta a los juegos más basados en gráficos del momento, *«The Legacy»* era un JDR de terror que usaba ampliamente Magnetic Windows. La pantalla con varias ventanas incluía una perspectiva 3D en primera persona, mapa, estadísticas del personaje y una descripción de la sala. Toda esta maravilla de alta tecnología tenía un efecto devastador en los tiempos de carga, con lo que los jugadores con PC menos potentes padecieran una jugabilidad lenta y frustrante.



» Los juegos solían incluir materiales interesantes para mejorar las experiencias de los jugadores.

gráficos diferentes (CGA, EGA, VGA, Hercules). Necesitábamos un interfaz gráfico ligero y como no había ninguno disponible, diseñamos el nuestro."

El final de una era

A finales de los 80 ya había dudas sobre si el género de las aventuras conversacionales sobreviviría a la nueva década. Microprose había comprado Telecomsoft, empresa matriz de Rainbird, y Magnetic Scrolls había quedado fuera del acuerdo, dejándoles sin distribución. En 1990 se firmó un nuevo acuerdo con Virgin Games y se lanzó el esperadísimo *«Wonderland»*. Pero a pesar de toda su innovación y trabajo duro, el juego no logró el impacto necesario. "Creo que en *«Wonderland»* apostamos demasiado a una sola carta", reflexiona Doug. "El juego en sí mismo era grande y complejo y costó mucho desarrollar el interfaz gráfico. Al final, el proyecto tardó demasiado y para cuando estuvo terminado, las aventuras conversacionales estaban pasadas de moda y empezaba la recesión."

Si los 80 habían sido la edad dorada de las aventuras conversacionales, parecía que los 90 iban a ser su peor momento. La otrora poderosa Infocom había cerrado en 1989; Level 9 aguantó hasta 1991, pero el género ya no era viable comercialmente hablando y pronto Magnetic Scrolls correría la misma suerte. En 1992 la empresa fue vendida a Microprose, y aunque Ken Gordon lanzaría un título final en 1993 llamado *«The Legacy»*, la Magnetic Scrolls que había brillado de forma tan intensa en aquellos breves años ya no lo haría más.

"Es importante reseñar que Magnetic Scrolls no quebró", afirma Doug. "Se liquidó de forma ordenada y se pagó a los acreedores. Creo que Ken Gordon sigue siendo el propietario. Yo me marché un poco antes, pero seguí en contacto con algunas personas, así que me enteré por ellas cuando se cerraron finalmente las puertas en Chapel Court. Creo que cuando empezaron a aparecer las aventuras gráficas, las aventuras conversacionales ya estaban pasadas de moda. Después de todo, lo que esperábamos en realidad era que los jugadores leyesen y pensasen".

Se podían haber adaptado al nuevo género pero, como explica Hugh, fue algo que nunca se llegó a considerar seriamente.

"Estaba claro que el género se movía hacia el estilo "point-and-click"; era una de las razones de que hubiésemos pasado a un entorno gráfico. Habría sido viable adaptarnos a esa clase de juego, pero la pregunta es si era lo que queríamos hacer. Además, habría sido necesario aumentar los equipos de desarrollo, presupuestos y organización. De repente, algo pequeño, creativo e interesante se convertiría en un mundo rutinario de plazos y reuniones. No creo que nadie quisiese eso en realidad."

27 años después de las palabras de Rob Steggles que abrían esta historia, Magnetic Scrolls sigue teniendo gran consideración; un testamento de la calidad y la libertad de espíritu que les caracterizó. Así que le corresponde a él la última palabra.

"Mirando desde la distancia de más de la mitad de mi vida, supongo que si lo volviera a hacer me rompería mucho más la cabeza con cada oración y punto y coma; lo cual solo serviría para coartar la actitud proactiva y emprendedora que teníamos entonces. Sin grupos de discusión, sesiones estratégicas ni planes para el proyecto: solo empezar, escribir y pasarlo bien hasta que estuviera terminado. Poner algo aquí, quitar algo allá para que todo encajase y luego lanzarlo. ¡Qué buenos eran los viejos tiempos!, ¿verdad?"

URIDIUM







¡Oye! **Un enorme acorazado** acaba de aparecer en la órbita de cada uno de los 15 planetas de tu sector galáctico, y seguro que no han venido para pedir una taza de azúcar. De hecho, están extrayendo los núcleos de los planetas para alimentar sus unidades de potencia; ¡y ni siquiera han pedido permiso!

Debido a los típicos recortes del gobierno que se pueden observar en todos los arcades, solo un pequeño escuadrón de cazas puede hacer frente a esta monstruosa amenaza. Atacarás a un acorazado tras otro, destruirás tanto su línea de defensa como sus cazas enemigos y aterrizarás para activar una secuencia de autodestrucción a través de un minijuego que se parece sospechosamente a una máquina tragaperras. Como los poseedores de un C64 ya sabrán, hablamos de *«Uridium»*.



MANTA

El Manta, es la clave del juego. Dispone de gran potencia de fuego con sus cañones dobles, pero su maniobrabilidad es más importante. Controla su velocidad para esquivar a los cazas hostiles, y procura no estrellarte contra los escudos y las torres de comunicaciones del acorazado.



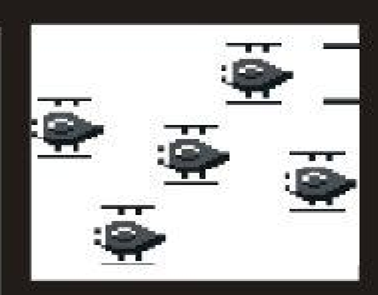
TU TRANSPORTE

El transporte es lo primero que verás en cada nivel de *«Uridium»*. Transporta al Manta al siguiente acorazado, y nos deleita con una hermosa animación cuando tu nave sale de sus entrañas para lanzarse a la batalla. No hay razón práctica para su existencia, aunque le da al juego cierta clase.



MINAS BUSCADORAS

Cada uno de los acorazados dispone de varios puertos de salida. Ten cuidado con ellos, ya que albergan minas letales que irán a por ti. Su combustible es limitado, y si puedes esquivarlas unos segundos, dejarán de ser una amenaza. En los niveles superiores, se lanzan a pares.



CAZAS ENEMIGOS

Los enemigos de *«Uridium»* aumentan en ferocidad a medida que avanzas, pero es posible utilizar la misma táctica para enfrentarte a ellas. Todas disponen de cañones delanteros, así que dispárales por la espalda. Las oleadas están prefijadas, así que apréndete sus movimientos.



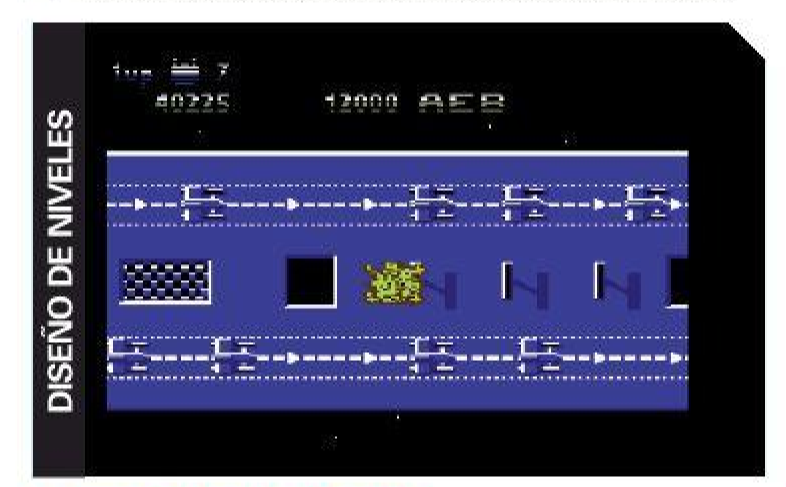


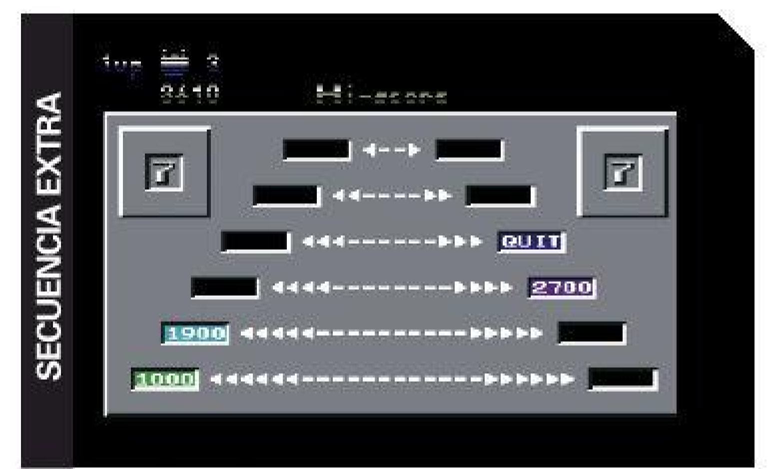
Velocidad, enfoque y buenos cimientos

«Uridium» llegó en 1986, antes de que los arcades tipo *«R-Type»* invadieran el catálogo de C64. A priori puede parecer un poco simple, pero el sucesor espiritual de *«Paradroid»* ofrece muchas características atractivas para los fans. En primer lugar, es rápido: los enemigos aparecen y desaparecen a gran velocidad, y necesitas reflejos a tope para sobrevivir. En segundo lugar, tiene una meta: el objetivo está ahí y hay que alcanzarlo con estilo. Y, finalmente, los cimientos son fuertes, hasta el punto de que recibió una expansión en C64, *«Uridium+»*, y una impresionante segunda parte para Amiga con el título de *«Uridium 2»*.

Una Manta maniobrable

En la época del lanzamiento de *«Uridium»* las naves de la mayoría de los arcades para C64 se parecían muchísimo al cañón láser de *«Space Invaders»*. Podías moverlo a izquierda o derecha y disparar; y, con un poco de suerte, desplazarte algo arriba y abajo. Pero eso es todo. En comparación, el caza Manta de *«Uridium»* es muy maniobrable; dispone de varios niveles de velocidad, puede girar para perseguir a los alienígenas y es capaz de volar en ángulo para pasar entre los escudos y los dispositivos de comunicaciones de los acorazados. La única manera de avanzar en *«Uridium»* es manejar la nave con soltura.





Muerte desde el suelo

Como los anteriores juegos de Andrew Braybrook (*«Gribbly's Day Out»* y *«Paradroid»*), *«Uridium»* no es un arcade normal y corriente. No te limitas a entrar, disparar todas tus armas y llegar hasta el final de cada nivel. En vez de eso, debes trazar el mapa de cada acorazado en tu mente; memorizar las zonas peligrosas, las rutas de escape, los cúmulos de escudos y torres de comunicaciones y las ubicaciones de las zonas de aterrizaje principales que te permiten infiltrarte en el sistema integrado del acorazado y destrozarlo en mil pedazos. Los últimos niveles son especialmente retorcidos.

No seas un cobarde

Sospechamos que Andrew Braybrook bebió más café de la cuenta mientras diseñaba *«Uridium»*; y la prueba palpable de este hecho es su fase de bonificación. Mientras que *«Batalyx»*, de Jeff Minter (otro arcade para C64 de 1986), te enviaba a una "zona psicodélica" si te apetecía un descanso, el respiro en *«Uridium»* era más parecido a un minijuego. En lugar de dejar que te relajes, te obliga a participar en una prueba de sincronización parecida a las máquinas tragaperras; en cada "nivel" debes disparar en el momento preciso para obtener bonus y no seleccionar la opción que te devuelva prematuramente a la partida.





¡Muere (de nuevo), escoria alienígena!

Aunque carece de píxeles rojos, *«Uridium»* es uno de los juegos más sangrientos de C64. No tienes que enfrentarte a los ojos moribundos de los enemigos alienígenas, pero existe un elemento depravado cada vez que terminas un nivel. Tras la ronda de bonificación, se te informa de que la secuencia de destrucción se ha activado, y entonces vuelves al juego. A medida que el acorazado se vaporiza ante tus ojos, solo te queda tiempo para hacer una última pasada y bombardear los objetivos que aún queden en pie con el fin de obtener algunos puntos extra, casi siempre gritando "¡Toma eso, alimaña alienígena!" mientras lo haces.

The Last Starfighteridium

Aunque fue diseñado para C64, *«Uridium»* también estuvo presente en otras plataformas. La versión de ZX Spectrum era especialmente buena, y la calidad de las conversiones para BBC Micro y Amstrad CPC alcanzaba cotas muy altas. Pero la más extraña de todas fue la de NES. La lanzó Mindscape en 1990 con el título de *«The Last Starfighter»* (seis años después de la película "Starfighter: La aventura comienza", con la que parecía estar relacionada), y era *«Uridium»* en todo menos en el nombre. Algunos elementos se modificaron (la nave era diferente y no había transporte), pero era una fiel versión, aunque un tanto curiosa.

Lo que dijo la prensa… hace mucho

Zzap!64 (94%)

"*«Uridium»* es un juego impresionante, perfecto tanto en ejecución como en concepción. El caza Manta es muy maniobrable, y su control resulta tan gratificante y divertido como el de *«Defender»*. En conjunto, un título excelente que ningún propietario de Commodore 64 debería perderse".

C&VG (10/10)

"*«Uridium»* de Andrew Braybrook es sencillamente el mejor juego de C64 que hemos visto desde *«Fist»*. Tiene un aspecto increíble, suena genial y la acción es frenética. Si tienes un C64 y no sales corriendo a comprarlo, es que entonces no hay esperanza para ti".

Nuestra opinión

«Uridium» puede parecer una elección controvertida para estos artículos, y se podría decir que su diseño es un poco básico e implacable. Pero su jugabilidad es fantástica, y su combinación de ritmo frenético con niveles retorcidos le garantiza un lugar de honor entre los mejores arcades de C64, sin importar su naturaleza relativamente ínfima.



LAS CLAVES

- **PLATAFORMA:** COMMODORE 64
- **COMPAÑÍA:** HEWSON CONSULTANTS
- **DESARROLLADOR:** ANDY BRAYBROOK
- **FECHA DE LANZAMIENTO:** 1986
- **GÉNERO:** SHOOT-EM-UP
- **¿CUÁNTO PUEDE COSTAR?:** 2 €

ASTE

Tras el ataque de «Space Invaders» de Taito, Atari respondió a la ofensiva interestelar con un arma que resultó de gran éxito. Para celebrar el 33º aniversario de «Asteroids», hablamos con Ed Logg, Howard Delman y Lyle Rains sobre su creación.

LAS CLAVES

- » **COMPAÑÍA:** ATARI
- » **DESARROLLADOR:** INTERNO
- » **PLATAFORMA:** RECREATIVA
- » **FECHA DE LANZAMIENTO:** 1979
- » **GÉNERO:** MARCIANITOS
- » **¿CUÁNTO PUEDE COSTAR?:** MÁS DE 600 € POR UNA MÁQUINA ORIGINAL

ROIDS

Estamos a finales del verano de 1979 y el ingeniero Ed Logg se prepara para viajar a Old Sacramento, California. Entre sus pertenencias, el kit de actualización para *«Atari Football»*, diseñado para mejorar las partidas y prolongar la vida de la máquina. Junto a él partirá su colega Collette Weil, pero Ed decide añadir otro compañero más al viaje: el proyecto en el que trabaja desde la primavera.

En el salón su criatura es colocada entre las parpadeantes cabinas. Carece de una serigrafía elaborada y el diseño del mueble está incompleto, pero el panel iluminado muestra el nombre del recién nacido: *«Asteroids»*. El orgulloso padre se retira y aguarda.

"Un tipo se acerca y mete una moneda", sonríe Ed, "y murió tres veces en 20 segundos. Entonces sacó otra moneda. Yo pensé: "Bueno, si ha muerto tres veces y echa otra moneda piensa que ha sido por su culpa y no porque el juego le tenga manía. Murió de nuevo, casi al instante. Y siguió metiendo más y más monedas…"

Iba a ser el primero de muchos. *«Asteroids»* fue epítome de la filosofía "fácil de aprender, difícil de dominar" y Atari vendió 75.000 unidades, convirtiéndola en su recreativa más vendida. "Hay gente que dice que sólo fabricamos la mitad de las máquinas que se ven por ahí", añade Ed. "Lo cierto es que he visto placas falsificadas".

El éxito genera imitación, aunque el trayecto hasta esa primera prueba en Sacramento había comenzado una década antes gracias al padre de los arcades espaciales. "Había jugado a *«Space War»* para cuatro jugadores a principios de los 70 en una máquina PDP del Laboratorio de Investigación de Stanford", recuerda Ed. "En el campus del Foro de Stanford tenían dos máquinas conectadas y podías jugar por una moneda. ¿Si yo era bueno? ¡Que va! Me daban una paliza tras otra."

Aún no siendo un maestro en esta improvisada cabina multijugador, Ed sabía lo que hacía bueno a un juego. Su trabajo en *«Super Breakout»*, estrenado en 1978, había demostrado que era capaz de revisitar una idea y añadirle su sello sin que perdiera el atractivo original. Pero cuando su jefe, Lyle Rains, le citó en su despacho un día de abril del siguiente año, fue para discutir del fracaso en el lanzamiento de un juego.

"Lyle me hablaba de un juego antiguo que recuerdo haber visto y jugado, pero que no era muy divertido", recuerda Ed. "Tenías que intentar disparar al otro jugador, pero había un asteroide de por medio. Los jugadores disparaban al asteroide –yo también lo hice–, pese a que no podía ser destruido. Lyle decía que, como todo el mundo quería disparar a la roca, debíamos crear un juego que te permitiera volarla en pedazos."

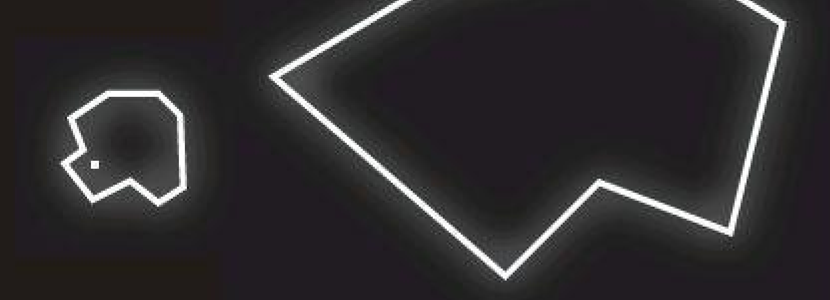
> **"Sugerí la idea de Asteroids más como ejercicio creativo que como un proyecto real"**
>
> LYLE RAINS, DEMOSTRANDO LO BUENO QUE ES HACER DEBERES

"La verdad es que no recuerdo que juego era", explica Lyle en referencia a esa reunión. "Puede que fuera algo que había visto en los laboratorios y, subconscientemente, me percaté del tema de los asteroides. Creo que *«Computer Space»* supuso la mayor influencia en cuanto al enfoque 2D. Si te das cuenta, el videojuego de mayor éxito del momento, tal vez de toda la historia, era *«Space Invaders»*, en el que predominaba un control unidimensional del jugador –izquierda y derecha– y en el que las amenazas venían de arriba. Se trataba de un *«Breakout»* con ladrillos móviles y un arma en vez de una pelota y una pala. Yo buscaba un juego en 2D más gratificante y con una mecánica igualmente adictiva basada en exterminar todas las amenazas. Le describí a Ed la idea en pocas frases: una navecita como la de *«Computer Space»*, grandes



» Ed posa junto a una versión especial de su famosa creación.

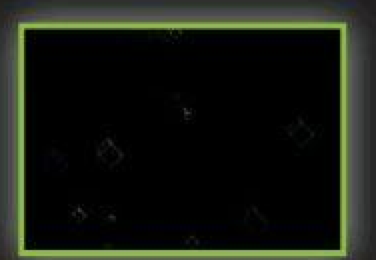
ASTEROIDS



y sigue: aún más «Asteroids»



ASTEROIDS DELUXE (1980)
Shepherd retomó el código de Ed y le añadió un escudo y enemigos. Ed: "Estaba muy ocupado como supervisor y no participé. Lo veo difícil." Estamos de acuerdo. El satélite asesino es despiadado...



SPACE DUEL (1982)
Una colorista reelaboración de Owen Rubin, con un modo cooperativo y figuras giratorias. Ed: "Mi primera reacción fue que era muy abstracto, tal vez demasiado para los jugadores ocasionales."



BLASTEROIDS (1987)
Ed Rotberg añadió "power-ups", la transformación de la nave, niveles, jefes y atracar naves en multijugador para aumentar la potencia. Juégalo en una cabina original con control rotatorio.

rocas fragmentándose en pequeñas, y volar y disparar hasta acabar con todas. Sin grandes detalles".

Aunque ambos acordaron los fundamentos de la mecánica de juego e incluso el título, *«Asteroids»*, que surgió en esta fase, inicialmente discreparon en cuanto al formato del proyecto. "Lyle quería hacerlo en ráster y yo le decía "no, no, vamos a hacerlo vectorial", cuenta Ed. "Yo tenía experiencia en la tecnología de vectores. La resolución más alta significaba que tenías más control de hacia donde apuntabas, no al bulto."

Lyle ríe: "Ed quería tontear con el nuevo vector o con el hardware XY antes de comenzar su siguiente proyecto. Le sugerí la idea de *«Asteroids»* más como un ejercicio creativo que como un proyecto en toda regla. Esta claro que el juego cobró vida propia".

Y fue el ingeniero de hardware Howard Delman quien se la insufló. Howard había trabajado en muchos éxitos de Atari posteriores a *«Pong»*, incluidos *«Super Bug»* y el primer arcade cooperativo simultáneo, *«Fire Truck»*. El desarrollo de videojuegos durante aquellos pioneros días de mediados de los 70 no estaba dividido en funciones de software y hardware, por lo que Howard trabajaba con un pie en cada terreno. Incorporado a Atari en 1976, recuerda cierto proyecto que estuvo flotando por ahí durante bastante tiempo...

"Existía un viejo juego en el que se había trabajado durante muchas horas y que nadie conseguía que resultara divertido", dice entre risas. "Originalmente fue bautizado como *«Cosmos»* y luego como *«Planer Grab»*, un juego para dos en el que tenías que apoderarte de planetas en el espacio. Cuantos más conseguías, mayor era tu puntuación, y también podías robarle planetas a tu oponente. A medida que el juego iba siendo perfeccionado y la gente intentaba que fuera entretenido –porque la verdad es que no lo era–, alguien tuvo la idea de que se pudieran hacer estallar los planetas del otro jugador. Y, de repente, resultó divertido. Puedes intuir hacia dónde se encaminaba todo... Cuando vieron el hardware en el que estábamos trabajando, dijeron "¡Oh, Dios mío, sería fantástico para *«Asteroids»*!". Creo que Ed fue el tercer programador de aquel proyecto. Se acercó a mí, le endosé una placa y se puso a trabajar".

Y Howard todavía conserva esa placa en su taller, un amasijo de cables y chips con notas garabateadas a mano. Se muestra orgulloso al recordar la historia de cómo se hizo cargo de la supervisión de los primeros pasos de Atari dentro del desarrollo de juegos vectoriales.

"A principios de 1978, los juegos de vectores empezaban a aparecer, pero no los había de Atari", comienza. "La compañía disponía de un equipo de investigación y desarrollo en Grass Valley que estaba trabajando en un sistema de visualización XY, o al menos sentando las bases para uno, y vinieron a enseñárnoslo. Era genial y nos encantó. Nos lo dejaron, pero ni estaba completado ni servía como plataforma de juegos. Era un esbozo básico de hardware y me encargaron convertirlo en algo que pudiéramos utilizar para un juego". Howard no sólo se responsabilizó de cristalizar esta tecnología en algo útil, sino que también tuvo que escoger una idea de juego con el que exhibirla. Se decidió por *«Lunar Lander»*, que se convertiría en el primer juego vectorial de Atari y fue lanzado una década después del histórico aterrizaje lunar. Al proyecto también se unirían Rich Moore y Ed Logg, que trabajó en el inconfundible set de caracteres alfanuméricos empleado en el texto de pantalla y la puntuación. De este modo, cuando Ed recibió de Howard su placa personalizada de *«Lunar Lander»*, reforzada con RAM extra y algunos cambios a medida, poseía ya cierto conocimiento del nuevo hardware.

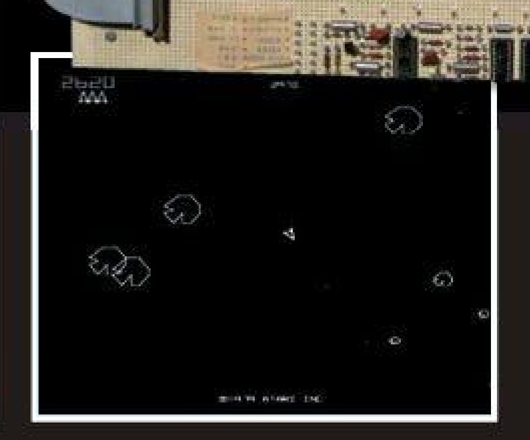
"Tío, esa cosa era diminuta", señala riéndose Ed. "Era una pequeña tarjeta



» Una **exclusiva de Retro Gamer**: la placa modificada de *«Lunar Lander»*, creada por Howard y que Ed usó para desarrollar *«Asteroids»*. La tarjeta más pequeña de abajo contiene los 13 sonidos.



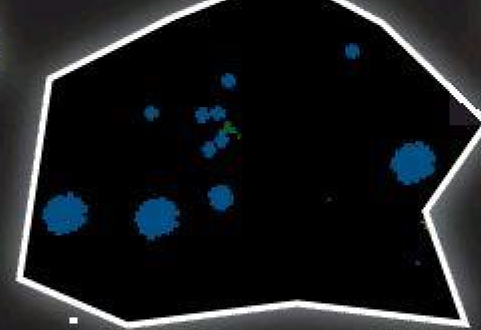
» [Arcade] *«Asterock»*, una de las muchas versiones pirata de *«Asteroids»*.



» [Arcade] Mr. Bill cobrándose una víctima.

mandad los clones

MOONS OF JUPITER (VIC 20)
Un impresionante trabajo para el Vic expandido y mucho mejor que la versión de Simon Munnery para Bug Byte, célebremente descrita como "montón de mierda" por parte de Jeff Minter.



ASTEROIDS (ATARI 5200)
La versión para VCS era aceptable dadas la limitaciones del hardware, pero ésta subió la apuesta convirtiéndose en una experiencia más fluida y auténtica.



METEORS (BBC MICRO)
Acornsoft tenía un don para producir clones de arcade de gran calidad y con éste hizo que los escolares rezaran por la hora del recreo para poder echarse unas partidas en los ordenadores del colegio.



MINESTORM (VECTREX)
Sí, vale, lo hemos incluido aquí aunque no contiene ni una sola explosión de rocas, pero está claramente influido por *«Asteroids»*, disfruta de bonitos gráficos vectoriales y es un auténtico vicio.

de diez por diez centímetros, con cinco botones, varios cables saliendo de ella y conectada a una pantalla. Comencé poniendo la nave en la pantalla. Quería verla volando y dando vueltas".

Y qué bello fue contemplar la inercia de aquella minúscula nave triangular mientras cortaba la negrura del espacio. Aunque no siempre había sido así. Ed había hecho pruebas eliminando la fricción para disminuir el movimiento hacia delante de la nave, y con la ausencia de inercia antes de alcanzar un termino medio. Era el método habitual de Ed: experimentar con diferentes ajustes para conseguir la mejor experiencia y a la búsqueda de efectos secundarios fortuitos.

"Todo se hacía ad hoc hasta ese momento", explica Ed. "No existía documento de diseño. ¿Cómo podía conseguir esas estelas? Esa era una característica especial de aquellos viejos monitores. Tienen fósforo y el fósforo brilla. Si aumentas su excitación eléctrica el fósforo deja de brillar tras un tiempo de enfriamiento, y se tiene la sensación de que la nave deja un rastro."

Con la nave en movimiento, Ed bosquejó diferentes formas de asteroides y las puso a deambular por la pantalla en número cada vez mayor. A medida que las rompías en pedazos más pequeños, las estrategias surgían. ¿Debías concentrarte en las rocas más pequeñas o encargarte de las más grandes? ¿Era mejor mantener tu posición en el centro o desplazarte? La primera parecía ser la opción más segura, así que Ed pensó que el jugador iba a necesitar un incentivo para impulsar su movilidad.

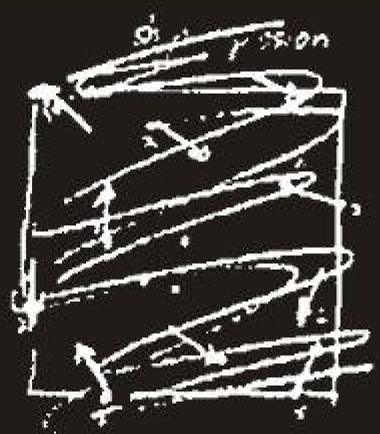
"Siempre quise dos platillos enemigos", recuerda. "Uno grande, a modo de carne de cañón, que disparase aleatoriamente, y uno más pequeño que apareciese cuando descendiera el número de rocas. Este platillo pequeño iba a hacer que te movieses. ¡Huye, morirás si te quedas parado!"

Los jugadores desarrollaron una relación de amor-odio con este pequeño granuja. Se pirraban por la recompensa de 1000 puntos por abatirlo, pero maldecían su precisión y su velocidad. Ed añadió un contador que disminuía de manera constante, haciendo que los descansos entre los ataques fueran cada vez más breves. "Quería disuadirte de dejar de disparar. Deshazte de esas pequeñas rocas para que pueda soltar otro montón de las grandes; porque más asteroides en pantalla significaba más posibilidades de colisión."

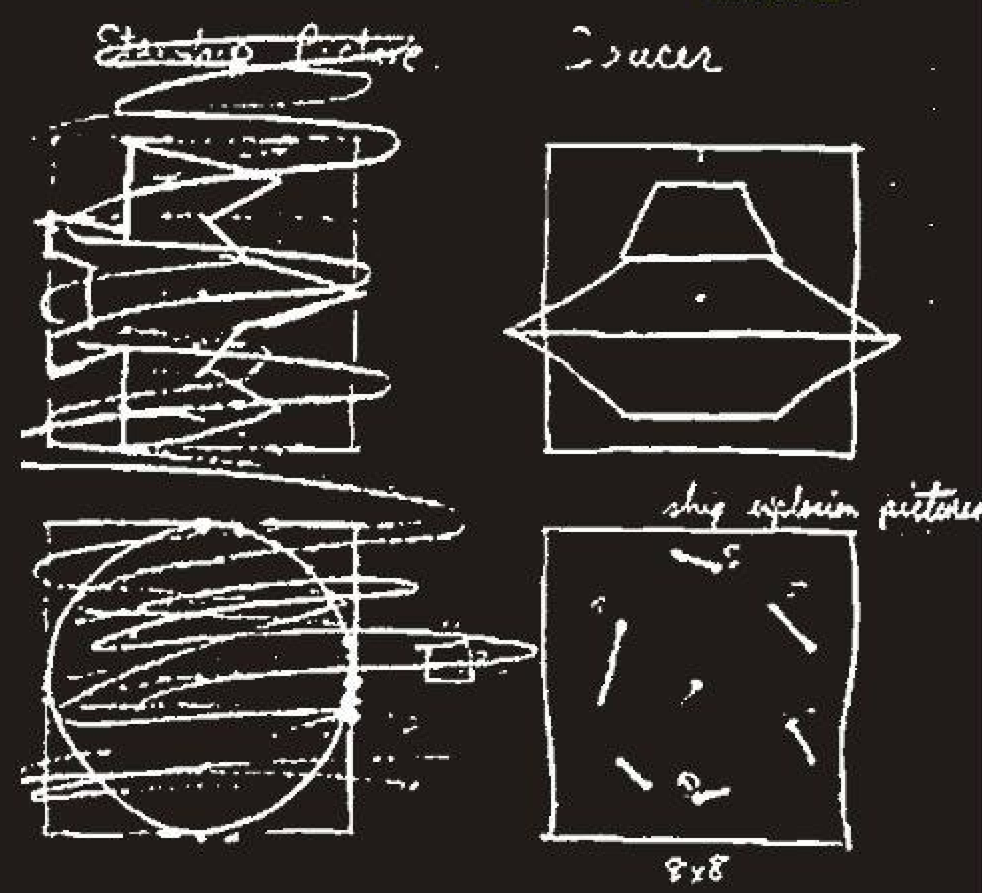
Por supuesto, podías saltar al hiperespacio y asumir el riesgo. Al regresar al juego existía una posibilidad al azar de que tu nave explotase: sus tres partes se desgajaban y se desvanecían, dando forma a una de las muertes más desoladoras de la Historia de los videojuegos. "Ya sabes, tenía que haber introducido algún tipo de algoritmo, de modo que si había un montón de rocas en pantalla no hubiese muchas posibilidades de morir pero que con unas pocas las probabilidades aumentaran", reconoce Ed. "Aún siento remordimientos por la posición del botón de hiperespacio. Debería haber estado más cerca del pulgar derecho, para no tener que mover la mano. Visto en retrospectiva, tenía que haber puesto un escudo en su lugar. Iría disminuyendo a medida que te golpeaban y así disfrutarías de más posibilidades. Te habría dado más opciones..."

Es la única vez que Ed cuestiona sus decisiones de diseño, pero por aquel entonces recibía constantes informes positivos de sus compañeros. Los laboratorios de Atari eran diáfanos, amplias salas con espacio para el desarrollo de dos o tres juegos a la vez. Media de docena de empleados





» Diseñar el platillo grande no fue tarea fácil...



ASÍ SE HIZO...: ASTEROIDS

poder tortuga

A la vista del éxito, es sorprendente que Ed nunca rehiciese «*Asteroids*» o produjese algún otro juego vectorial. Se ampara en la escasa fiabilidad de la tecnología de vectores en color y en su deseo de trabajar en algo nuevo, aunque también nos revela la poco conocida historia de «*Turtleroids*». "Cada año, Atari Coin-op celebraba una sesión de lluvia de ideas en la que discutíamos nuevos proyectos. Durante años se propuso una idea sobre carreras de tortugas, en la que competir haciendo avanzar a tu tortuga con una progresiva elevación de la voz; si lo hacías muy rápido, la tortuga se escondía en su caparazón. Pero la idea era siempre rechazada. Un año, Frank Ballouz se levantó delante de todos y dijo: "¡No más tortugas!" Obviamente, nos lo tomamos como un reto. Convencíamos a los camareros de que trajeran las bebidas con tortugas de broma dentro y cosas así. Alguien sugirió que manipulásemos la recreativa «*Asteroids*» dorada del vestíbulo de Ingeniería Arcade en Sunnyvale para que apareciese una tortuga en lugar del platillo. Así que alteré los gráficos y utilicé un programa especial para cambiarla. Así nació «Turtleroids».

trabajaban en cada estancia, y los ingenieros alternaban entre los laboratorios, dejando comentarios y deteniéndose a jugar a su paso.

"Muchos colegas venían y me preguntaban "¿Cuándo te vas?" "¿Cuándo puedo echar una partida?". y tú pensabas: "es una buena señal". La dirección entraba y comprobaba los progresos. Lyle se mostraba muy interesado, siempre estaba con "Vamos a hacer un grupo de discusión", "vamos a hacer una prueba de campo".

Atari organizó dos grupos de discusión en junio de 1979. El día 14, reunieron a siete jugadores adultos, veteranos de «*Space War*»; y luego el día 20, nueve chicos de edades comprendidas entre 15 y 17, todos fans de «*Space Invaders*», testearon «*Asteroids*». Ed y sus compañeros observaron el proceso a través de un espejo unidireccional y anotaron los comentarios de los jugadores. Siempre cuidadoso con su archivo, Ed ha guardado esas cuatro páginas de informe y es fascinante leer cómo los primeros jugadores hacían esfuerzos por familiarizarse con el botón de impulso, proponiendo un joystick en su lugar, y como el grupo más joven, acostumbrado a refugiarse tras una base en «*Space Invaders*», destacaba que el juego no te daba tregua.

Ed suele mostrarse prudente cuando se trata de evaluar este tipo de respuestas escritas. "Simplemente observo cómo juegan y veo lo que sucede. Siempre he pensado que si no les cautiva desde el primer momento, entonces tienes un problema".

Los jugadores también hablaron sobre la forma en la que los efectos de sonido construían la tensión, algo de lo que Howard se muestra orgulloso de haber contribuido. "Ese pum, pum, pum... Intentaba reproducir el latido de un corazón", explica. "Pensaba que a medida que el juego se aceleraba y ganaba en tensión, el latido de tu propio corazón también se aceleraría y quería mantenerlos sincronizados. Entonces no teníamos chips de sonido, así que fabriqué a mano un circuito de hardware para cada uno de los 13 sonidos y yo mismo los conecté a la placa de Ed".

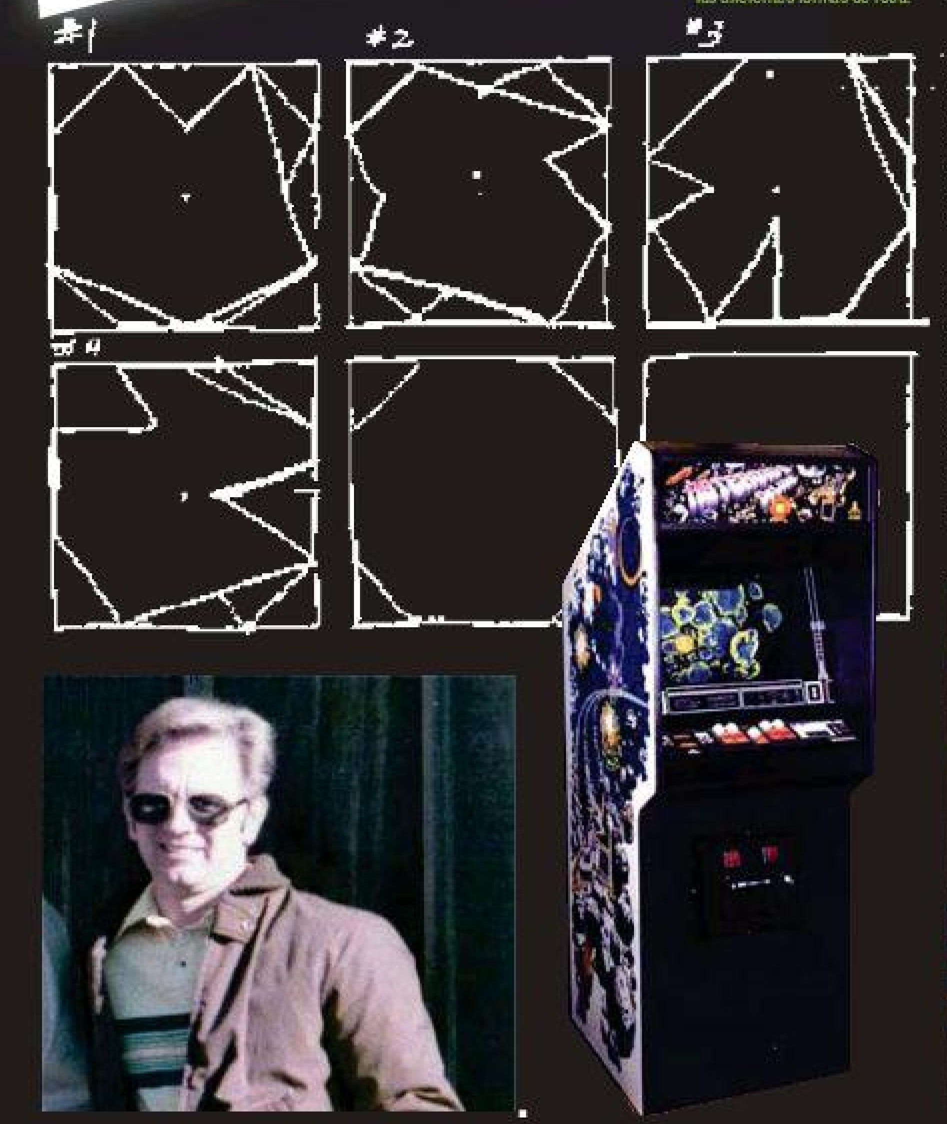
Así de artesanales eran los procesos de creación de videojuegos durante aquellos días, y «*Asteroids*» se erigió en uno de los logros más representativos. Lanzado en noviembre de 1979, estuvo vendiendo durante años, haciendo ganar a Atari una cifra estimada de 150 millones de dólares en ventas y otros 500 millones en ingresos provenientes del incontable número de jugadores.

Aunque nada puede restarle méritos al éxito del juego, tras su estreno se plantearon problemas. Algunos eran técnicos: el juego se ralentizaba si acumulabas demasiadas naves extra y, en algunas máquinas, la pantalla se desvanecía si te quedabas con tu nave y un solo asteroide. "Lo llamamos el punto asesino", declara Ed.

"Si el juego muere, el haz de vectores se fija en el último punto que señaló y quema un agujero en la pantalla", continúa. "Teníamos un juego de circuitos que se apagaba si no movías lo suficiente el vector. No me dieron números técnicos, así que coloqué arriba la puntuación y el copyright de Atari en la parte inferior. Pensaba que con la nave y al menos un asteroide sería suficiente para desactivar el "punto asesino" y la pantalla no se apagaría... Pero no fue así. En cuanto a la deceleración, si tenías cientos de naves el juego no podía plasmarlo a 60Hz por cuadro. No fui lo bastante listo como para limitarlo a diez naves o así. Pensaba que Mr. Bill aparecería y te volaría en pedazos.

Mr. Bill y Sluggo son dos personajes de "Saturday Night Live" y con sus nombres fueron bautizados los dos platillos. El hecho es que Ed Logg recibió una carta de los dueños del copyright, a pesar de que no se hacía referencia

» Bocetos originales de Ed para las diferentes formas de roca.

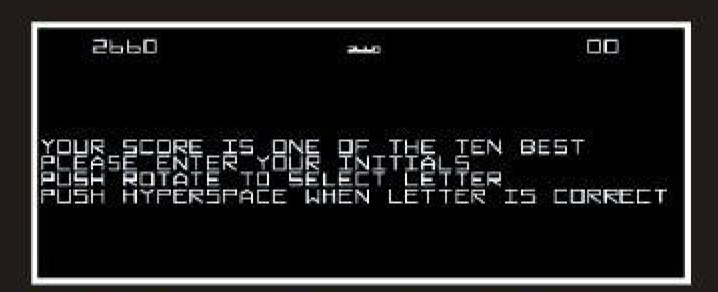


» Ed en 1983, tras «*Asteroids*» y «*Centipede*», y antes de «*Gauntlet*».

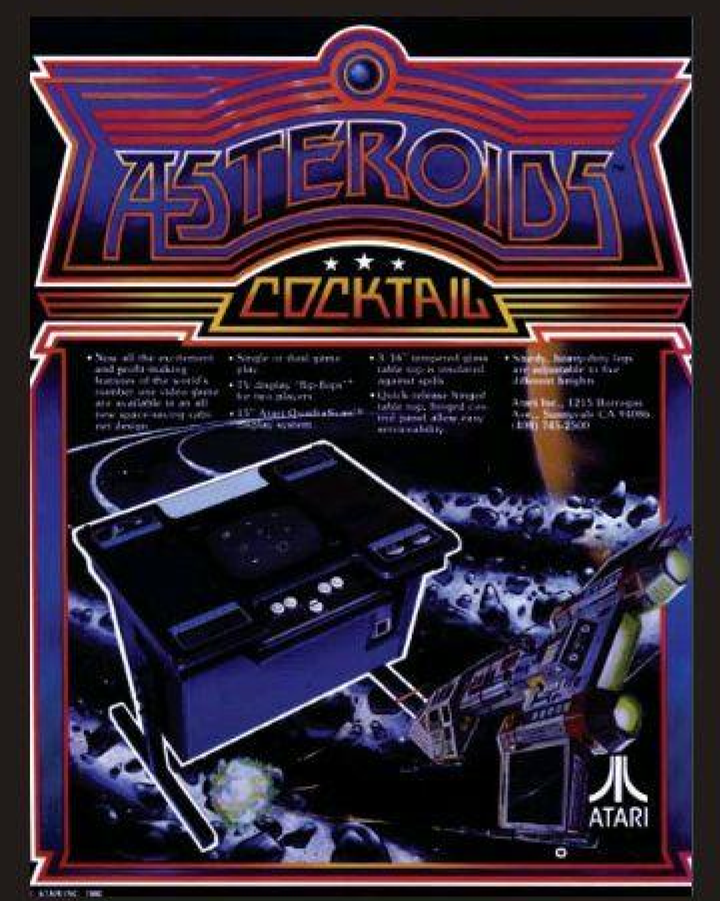
» La endiabladamente difícil «*Asteroids Deluxe*».



» Scott Safran, cuyo record en «*Asteroids*» sigue vigente 27 años después.



» [Arcade] Ed cogió la idea de la tabla de puntuaciones de *«Star Fire»* de Exidy.



» Un folleto publicitario de la fabulosa mesa arcade.

Recordando Asteroids

Owen Rubin
(CREADOR DE *«SPACE DUEL»* AND *«MAJOR HAVOC»*)

"*«Asteroids»* se desarrollaba en un laboratorio cercano al mío. Yo me acercaba a jugar por la noche, y a veces no me iba hasta llenar la tabla de puntuaciones con mis iniciales. Ed Logg llegaba por la mañana, volvía a ponerla a cero, y al día siguiente se encontraba de nuevo con 'ORR' en el ranking. Introdujo un controlador para que cualquier combinación de mis iniciales fueran reemplazadas por las suyas. Le envié una nota informándole del error y me contó lo que había hecho…"





Irene
(ESPOSA DE ED LOGG)

"*«Asteroids»* fue mi primera experiencia en videojuegos. Solía cuidar la casa de unos amigos y resultó que tenían una máquina. Yo jugaba cuando estaba allí y pensaba que era divertido, así que me la regalaron cuando se mudaron. Años más tarde conocí a Ed en una fiesta de Ed Rotberg, que insistía en presentarme a los mejores del oficio. ¡No, yo no era una "groupie"! Se suponía que Ed iba a firmarme en mi panel de control. Todavía no ha sacado tiempo para hacerlo."



Tim Skelly
(PIONERO DE JUEGOS VECTORIALES EN CINEMATRONICS)

"Cuando vi *«Asteroids»* en una exposición AMOA en Chicago, pensé: "¿Por qué no se me ocurrió a mí?" Su mayor virtud era que te permitía desarrollar tu propia táctica. Cada jugador era libre de acabar con las rocas y los platillos atacantes como se le antojase. Supuso toda una inspiración para mí y para los diseñadores de juegos de posteriores décadas. Cuando estuve trabajando para Gremlin/SEGA, el equipo creó una variación del juego llamada *«Space Meatball»* o *«F*** Your Buddy»*, en función del prototipo. En mi opinión, la flexibilidad es siempre divertida, y *«Asteroids»* introdujo una jugabilidad maravillosamente flexible."

> **"«Asteroids» es el hombre contra la máquina. Por muy bueno que fueras, siempre iba un paso por delante"** HOWARD DELMAN, LA FURIA FRENTE A LA MÁQUINA

alguna a la pareja en el juego en sí. *«Asteroids»* había penetrado en la cultura popular. Y eso se debía a que Mr. Bill no estaba haciendo bien su trabajo.

"Originalmente, el platillo pequeño solía salir y disparar al instante", explica Ed. "Si estabas a su lado acababa contigo. La gente decía que no era justo, así que dije: "Muy bien, os daré un segundo antes de que dispare para que podáis ver dónde está". Pero eso abrió las puertas al truco del acecho".

Sí, el viejo arte del acecho, en el que los jugadores más astutos dejan un asteroide solitario en pantalla y se dedican a cazar platillos durante horas, a veces días, hasta acumular puntuaciones colosales. Esto alcanzó su cénit en noviembre de 1982, cuando el quinceañero Scott Safran jugó una sola partida durante una semana entera y fijó el actual récord mundial por encima de 41 millones. Esta técnica llevó a muchos propietarios de salas recreativas a quejarse de estas maratonianas partidas.

"No se dieron cuenta de que aunque algunos jugaban ese tiempo, muchos otros se animaban a probar", señala Ed. "Aunque Joe jugara durante seis horas con solo una moneda, después todos los amigos de Joe intentaban emularle y se dejaban un montón de dinero. Es algo que contribuyó tanto a la popularidad del juego como a su longevidad. Fabricamos un nuevo chip que impedía la técnica de acecho, pero muchos dueños de salas vieron que sus ingresos descendían y quisieron volver al antiguo modo. *«Asteroids»* habría tenido éxito de todas maneras, pero el acecho se convirtió en parte de la tradición".

"Había quienes podían jugar perpetuamente, pero el jugador medio pensaba que sus fracasos eran responsabilidad suya y que podía hacerlo mejor la próxima vez", añade Lyle. "Creo que el "secreto" del exitazo de *«Asteroids»* fue el casi perfecto ajuste de la dificultad por parte de Ed".

"También apareció en un gran momento", dice Howard. "Los arcades estaban brotando por todas partes. Hubo una demanda sin precedentes y todo el mundo en el negocio vendía todo lo que tenía. La industria estaba caliente. Y *«Asteroids»* es un juego clásico de hombre contra la máquina. Era fácil de aprender, pero por muy bueno que fueras el juego siempre iba un paso por delante. Yo solía discutir con los chicos de marketing, pero solo se trata de jugar, de cómo de divertido es algo."

Señoras y caballeros, 33 años después todavía seguimos flotando en el espacio.

LO MEJOR DEL ESTUDIO

BREAKOUT
PLATAFORMA: ARCADE
AÑO: 1978

LUNAR LANDER
PLATAFORMA: ARCADE
AÑO: 1979

CENTIPEDE (PICTURED)
PLATAFORMA: ARCADE
AÑO: 1980



PSSST

SUSÚRRALO... ES BUENO



- » **COMPAÑÍA:** ULTIMATE PLAY THE GAME
- » **FECHA DE LANZAMIENTO:** 1983
- » **GÉNERO:** ARCADE
- » **HARDWARE:** ZX SPECTRUM
- » **¿CUÁNTO PUEDE COSTAR?:** 3 € (CARTUCHO ROM UNOS 60 €)

HISTORIA



En 1983, Ultimate lanzó al mercado un curioso videojuego llamado *«Pssst»*, un nuevo título desarrollado por Chris y Tim Stamper que surgió bajo la sombra del gran éxito de *«Jetpac»*. Y, aunque no gozó de una presentación a bombo y platillo, se labró una gran popularidad entre los jugadores.

Ultimate siguió lanzando un gran abanico de títulos, pero *«Pssst»* siempre ha conseguido sobresalir por sus gráficos y su gran jugabilidad, la cual debe mucho al sentimiento ecologista que siempre han defendido los hermanos Stamper.

Fue la portada del juego lo que primero nos atrajo; eso y el nombre. Colorida, hermosa e intrigante; nos cautivó en su momento y aún tiene la capacidad de hacernos sonreír. Y creemos que se debe a que la portada abarca la idea de diversión; un sonido sibilante alrededor de un robot cuya misión es proteger una curiosa planta (una Thyrgodian Megga Chrisanthodil) del ataque de un grupo de bichos malhumorados, utilizando para ello los diferentes insecticidas repartidos por toda la pantalla.

Se trata de una premisa sencilla con una jugabilidad vertiginosa. Cuando consigues salvar una planta, subes de nivel para defender otra ante una nueva oleada. Y, para complicar las cosas, Robbie puede morir si entra en contacto con alguno.

Hace poco se lanzaron varias versiones de *«Pssst»*, principalmente en Flash. Algunas poseen un aspecto muy reluciente pero, si algo llegaron a demostrar es que resulta difícil mejorar la idea original y, cuando se remodela un título antiguo, su encanto suele perderse.

Al echar la vista atrás, te percatas de que este juego, que se escribió completamente en código máquina, no solo tenía una jugabilidad sencilla, sino también unos controles intuitivos que los programadores de videojuegos han intentado emular desde entonces. Es una joya atemporal tan icónica que vale la pena comprar la versión del cartucho ROM, la más cara, aunque solo sea para sentarte y admirar su genialidad.


HI
000070
2UP
000000



EL ULTIMO HEROE

La Historia completa de Sabreman

Puede que el minero Willy sea el personaje más conocido de Spectrum, pero el intrépido explorador de Ultimate, Sabreman, también tuvo un gran impacto en la plataforma de Sir Clive. Retrogamer investiga toda la verdad que se esconde tras la mascota más infatigable de Ultimate

Tratar de encontrar información sobre la serie Sabreman, Ultimate Play The Game o los hermanos Stamper siempre ha sido difícil. Los hermanos han sido famosos por alejarse todo lo posible de la atención pública y solo han concedido entrevistas a unas pocas publicaciones selectas (como Crash, por la que sentían debilidad), pero también tenían una explicación razonable del porqué eludían la atención de los medios. El motivo podía resumirse en dos puntos: el primero era el tiempo, algo lógico, dado que, durante muchos años, Tim y Chris fueron director ejecutivo y director técnico, respectivamente, de una de las compañías de videojuegos más grandes de Gran Bretaña; y el segundo es que siempre han creído que sus juegos debían hablar por ellos. Pero aunque el silencio de los Stamper resulta frustrante para cualquiera que intente recabar información sobre sus títulos, fue este aire de misticismo que rodeaba a la compañía lo que condujo al éxito de Ultimate y sus videojuegos. Y no hay una franquicia mejor que demuestre esta idea que la serie Sabreman.

En 1980, Tim Stamper, de 21 años de edad, estudiaba física y electrónica en la Universidad Loughborough. Tras la llegada de la microtecnología empezó a sentir un gran interés por este campo, así que decidió dar un nuevo rumbo a su vida y trabajar con placas de circuitos de máquinas recreativas para varias empresas. Cuando Chris le pidió a su hermano que le ayudase con uno de sus proyectos, Tim también quedó enganchado. Y con la ayuda de la novia de Tim (ahora su esposa), Carol Ward, y su amigo de la universidad John Latchbury, los hermanos decidieron formar la compañía Ashby Computers and Graphics (ACG) en la exótica ciudad de Ashby-de-la-Zouch, en el condado de Leicestershire. Tras formar un pequeño equipo de ingenieros de software, ACG empezó a desarrollar máquinas



recreativas para varias compañías. En relación con la historia de Sabreman, su proyecto más importante fue *«Dingo»* en 1983, que los Stamper produjeron en colaboración con la japonesa Jaleco. Los jugadores asumían el papel de algo que se parecía a un koala con el fin de recoger toda la fruta desperdigada por los diferentes niveles del juego mientras evitaban a una especie de unicornios rosas saltarines (aunque es posible que estas criaturas fuesen los dingos que se hacía mención en el título. Como demostró más tarde *«Sabre Wulf»*, los Stamper no tenían ningún reparo en dar protagonismo a los enemigos). *«Dingo»* se parecía mucho a *«Pac-Man»*, pero exhibía el mismo detalle y colorido que más adelante se asociaría a *«Sabre Wulf»*.

Sin embargo, los Stamper decidieron que las recreativas no eran rentables, así que se concentraron en el mercado de los ordenadores domésticos y, concretamente, en el desarrollo de juegos para Spectrum bajo el sello Ultimate Play The Game. Como ocurría en todas las asociaciones relacionadas con el mundo de los videojuegos, Tim y Chris adoptaron papeles distintos para conseguir que Ultimate tuviese éxito. Tim era responsable de los gráficos y las ilustraciones de las cajas, mientras que Chris, el mayor de los dos, se encargaba de las tareas de codificación y programación.

El primer éxito comercial de Ultimate llegó en 1983 con el lanzamiento para Spectrum 16 KB de *«Jetpac»*. Le siguió *«Pssst»* y la aventura laberíntica *«Atic Atac»*. En una época en la que los videojuegos eran versiones de recreativas, la idea de que los ordenadores y los videojuegos deberían ofrecer más variedad y profundidad empezó a convertirse en tendencia gracias a Ultimate. Los juegos de los Stamper eran similares a las máquinas recreativas, pero no podían jugarse en máquinas recreativas, y tenían un aire de grandiosidad que ningún otro título era capaz de igualar.

Los Héroes de Rare

Revisemos el impresionante catálogo de juegos de Rare y recordemos a algunos de sus héroes

Battletoads
Los Battletoads (Rash, Pimple y Zitz) han protagonizado cinco juegos, famosos por su humor, variedad y dificultad. Han sido un rival duro para las tortugas ninja, y toda una exhibición técnica y creativa para Rare.



El elenco de Killer Instinct
«Killer Instinct» reunía a un grupo de luchadores memorable, incluyendo un cameo de Sabreman (como hombre lobo). Se consideran clásicos de lucha 2D, y Rare lleva años alimentando rumores sobre una tercera parte.

Jetman
Aunque se sabe muy poco de él, Jetman fue el primer héroe de Ultimate y, con el transcurso de los años, se convirtió en un personaje muy popular de Spectrum. Su fama le llevó a conseguir su propia tira cómica en la revista Crash.

Joanna Dark
Rare volvió a hacer magia con la espectacular agente Joanna Dark. Desde la llegada de Samus Aran (que probablemente sirviera de inspiración para Joanna), pocos jugadores han conseguido ver a una protagonista tan fuerte y creíble.

Mr Pants
Diseñado como mascota de la página web de Rare, con el tiempo protagonizó un juego de GBA: *«It's Mr Pants»*. Conocido como "Donkey Kong Coconut Crackers", tuvo que ser modificado tras la compra de Rare por Microsoft en 2002.





Diddy Kong
Solo Rare podía insuflar nueva vida a un personaje con tanto aplomo. *«Donkey Kong Country»* llevó a Rare a la fama al devolver a la vida a Donkey Kong, y estableció una fuerte relación entre Rare y Nintendo. Diddy es su símbolo.

Banjo y Kazooie
Después de quedarnos estupefactos con *«Super Mario 64»*, Rare siguió el ejemplo del clásico de plataformas de Nintendo y creó el suyo. El resultado fue una aventura en la que Banjo y Kazooie debían trabajar en equipo para resolver rompecabezas.

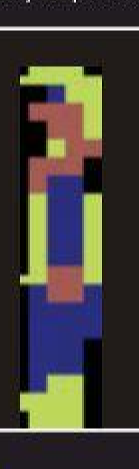
Rattle y Roll
Aunque Rare se encargó de la versión para NES de *«Marble Madness»*, ya había tenido experiencia con los rompecabezas isométricos gracias a *«Bubbler»*. Pero Rare se superó con *«Snake Rattle N Roll»*, su jugabilidad adictiva y un humor surrealista.

Kuros, el Caballero
Los cuatro títulos de *«Wizards & Warriors»* (aunque Rare solo desarrollara el primero y el último) fueron grandes aventuras de acción. En cada título, asumías el papel del caballero Kuros.



Jet Force Gemini
«Jet Force Gemini» fue un juego de acción épica en tercera persona con elementos de «Sabre Wulf», «Banjo-Kazooie» y «GoldenEye». Generó opiniones divididas, lo que quizá fuera el motivo de que Rare dejara de diseñar juegos con héroes como protagonistas.

Sir Arthur Pendragon
Aunque Ultimate se concentró casi exclusivamente en Spectrum, también produjo juegos para C64. Los más conocidos fueron protagonizados por este aristócrata en una serie de títulos repletos de acción y rompecabezas.

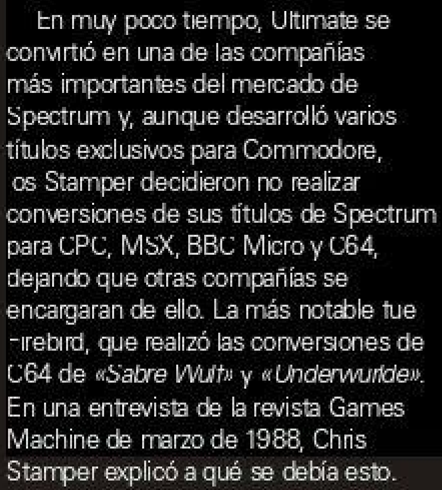


Conker
Conker sufrió una transformación radical en el último título de Rare para N64. Nacido como héroe de las plataformas, Rare lo reinventó como un antihéroe en una aventura que recordaba a la película "Colega, ¿dónde está mi coche?"

En muy poco tiempo, Ultimate se convirtió en una de las compañías más importantes del mercado de Spectrum y, aunque desarrolló varios títulos exclusivos para Commodore, los Stamper decidieron no realizar conversiones de sus títulos de Spectrum para CPC, MSX, BBC Micro y C64, dejando que otras compañías se encargaran de ello. La más notable fue Firebird, que realizó las conversiones de C64 de *«Sabre Wulf»* y *«Underwurlde»*. En una entrevista de la revista Games Machine de marzo de 1988, Chris Stamper explicó a qué se debía esto.

"Nunca conseguí dominar el C64. Las personas suelen concentrarse en un área específica, y yo era un programador de Z80, así que me concentré en el Spectrum. No tuve problemas con el 6502 o con ninguna de las plataformas basadas en él (como la Nintendo 6502), pero yo me dediqué a Spectrum mientras otros se encargaban del C64".

Tim, la mente empresarial de los dos hermanos, continuó con un razonamiento más mercantil: "Nos interesaba producir juegos originales, y la gente quería que diseñáramos juegos originales, así que dejamos que otros realizaran las versiones de C64. Si hubiésemos tenido que encargarnos también de las conversiones, solo hubiésemos podido desarrollar un juego al año".



En 1984, se lanzó el primero de los cuatro juegos que formarían la serie Sabreman. *«Sabre Wulf»* era un título de acción protagonizado por un aventurero rechoncho llamado Sabreman al que le gustaba llevar un salacot. Su misión era recorrer un laberinto tropical en dos dimensiones formado por 256 pantallas con el fin de buscar cuatro fragmentos del antiguo amuleto ACG (una referencia al nombre original de la compañía, Ashby Computers and Graphics) para que el Guardián que custodiaba la salida del laberinto le permitiera escapar. Durante su misión, Sabreman debía enfrentarse a insectos y animales tropicales con su fiel sable (o, cuando tenía que encargarse de enemigos más grandes, como hipopótamos y jabalíes, atemorizarlos con sus habilidades de esgrima). Además de esto, debía estar atento ante la llegada de Sabre Wulf, un enemigo invencible que aparecía en ciertas zonas del laberinto, y de no holgazanear por las diferentes pantallas, ya que un fuego mortífero podía abrasarlo allí mismo. *«Sabre Wulf»* era básicamente un laberinto interactivo, pero rebosante de detalles, gran colorido y combates emocionantes (aunque el hecho de que Sabreman no pudiese atacar a los enemigos por encima y por debajo de él era un fastidio). Bajo sus brillantes arbustos se escondían algunas características sutiles de las recreativas, una influencia, sin duda, del pasado de los Stamper. También incluía apartado multijugador para dos personas (aunque solo en las versiones de Spectrum y C64, y no podían jugar al mismo tiempo), y su interfaz había sido diseñada con un estilo que recordaba mucho al de las recreativas. El juego era a pantalla completa, sin paneles de inventario u objetos que pudieran entorpecer la visión periférica, y con los marcadores situados en la parte superior de la pantalla.



» [Spectrum] Algunos críticos argumentaban que *«Sabre Wulf»* era simplemente *«Atic Atac»* con piel de lobo.


» [Spectrum] *«Knight Lore»* revolucionó por sí solo la industria del videojuego.

«Sabre Wulf» fue el primer título de Ultimate en llevar el embalaje característico de Ultimate Play The Game, y también el que salió a la venta a un precio de 12 euros, en lugar del tradicional de 6,50. En una entrevista con Crash, Tim reveló cuál era el motivo del aumento de precio del juego.

"Teníamos un grave problema con el número de copias ilegales. Y creo que cambiar el precio de 6,50 a 12 euros fue un paso audaz. El precio iba a subir de todas formas gradualmente, así que pensé en ahorrarnos todo ese proceso y sacar el juego a un precio que fuese realista con respecto al tiempo que habíamos invertido en su desarrollo. Era una forma de decirle a la persona que compraba el juego, "¡Oye, no estás copiando mi juego!"

Funcionó. *«Sabre Wulf»* batió todos los récords de ventas de Ultimate, e incluso logró superar al gran éxito de Activision, *«Ghostbusters»*.





» [BBC] Para mantener la frescura del personaje, Ultimate modificó la apariencia de Sabreman durante toda la serie.



» [Spectrum] *«Pentagram»* mostraba a Sabreman sin su equipo aventurero y con una túnica similar a la de Gandalf.



» [C64] Para escapar del laberinto de *«Sabre Wulf»*, debías encontrar cuatro fragmentos de un antiguo amuleto.

Pero lo más importante era que Chris y Tim habían conseguido crear un héroe clásico en la piel de Sabreman. Con un nombre memorable y un aspecto un tanto curioso (debido en buena parte a su espada y a su salacot), Sabreman no solo encajaba perfectamente en el molde arquetípico de un héroe de los 8 bit (un personaje con una gran nariz y un sombrero), sino que su diseño rechoncho y pulcro también se acomodaba perfectamente a las limitaciones técnicas de Spectrum.

Pero pese a su popularidad y su éxito comercial, algunos expertos se ensañaron con *«Sabre Wulf»*. Muchos argumentaban que era demasiado parecido al éxito anterior de los Stamper, *«Atic Atac»*. A pesar de las mejoras en el apartado visual y el cambio de perspectiva, algunos pensaban que el juego utilizaba el mismo diseño laberíntico de *«Atic Atac»*, y criticaron a los Stamper por no esforzarse como lo habían hecho en anteriores títulos. Por ello no resulta sorprendente que, para los siguientes juegos de la serie, los Stamper decidieran cambiar su enfoque. *«Underwurlde»* mostraba una nueva perspectiva lateral que otorgaba al juego una apariencia de título plataformero. La jugabilidad también se aproximada más al estilo de los juegos de plataformas, con un Sabreman inquieto que no dudaba en hacer espeleología, recorrer las cámaras de un castillo y adentrarse por sus cavernas subterráneas. Aunque la perspectiva y la jugabilidad volvían a retorcerse de nuevo, *«Underwurlde»* aún conservaba el diseño característico de Ultimate, lo que lo convertía en otra aventura apasionante. Puede que el mayor cambio que los Stamper introdujeron en el juego fue que los enemigos no podían matar o causar daños a Sabreman, sino que se limitaban a empujarle de las plataformas para hacerle caer. La trama nos mostraba a Sabreman atrapado en las cavernas. Sin su fiel espada para protegerse, tenía que encontrar tres armas (un cuchillo, una daga y una antorcha) para derrotar a uno de los tres guardianes que le impedían escapar. La misión del jugador consistía en ayudar a Sabreman a utilizar el arma correcta contra el demonio correspondiente que protegía una de las salidas. Con tres salidas posibles en el juego, *«Underwurlde»* tenía tres finales distintos, y cada uno conducía a uno de los tres juegos siguientes que formarían la saga Sabreman.

“Chris y Tim habían conseguido crear un héroe clásico y atemporal de los videojuegos”

Aunque Sandy White se adelantó a los hermanos Stamper al lanzar el primer juego isométrico en 3D para Spectrum (*«Ant Attack»*), *«Knight Lore»*, el tercer título de la saga Sabreman, dejó atrás a toda la competencia. Ningún juego lanzado anteriormente para Spectrum se aproximaba al nivel técnico o gráfico de *«Knight Lore»*. Ambientado en las detalladas habitaciones del castillo de Melkhior y utilizando el espectacular motor Filmation de Ultimate, *«Knight Lore»* rezumaba atmósfera y calidad por todos sus píxeles. Pero no eran solo sus espectaculares gráficos y su aspecto caricaturesco lo que impresionaba y sorprendía a los jugadores; también se habían producido cambios interesantes en Sabreman. Diseñado completamente en 3D, y con solo los ojos y la nariz sobresaliendo de su salacot, este Sabreman encajaba perfectamente en el nuevo diseño del juego. Pero eso no era todo, ya que, tras ser mordido por Sabre Wulf, Sabreman trataba de librarse de la licantropía que le transformaba en un hombre lobo al caer la noche. La premisa del juego obligaba a nuestro aventurero a buscar por el castillo del mago los objetos necesarios para eliminar su estado lupino. Con un plazo máximo de 40 días y noches, que se esfumaban en el juego con mucha rapidez, la planificación y el tiempo eran necesarios para resolver los rompecabezas y obtener los ingredientes necesarios. El innovador motor Filmation también permitía a Sabreman interactuar con los objetos del juego, añadiendo una sensación de libertad a todo su desarrollo, algo que jamás se había visto en Spectrum. Ultimate también se aseguró de que la licantropía fuera una parte integral de la jugabilidad. En su estado lobuno, Sabreman podía saltar más alto para resolver rompecabezas que de otro modo serían imposibles de solucionar, pero eso también le hacía más vulnerable a varios tipos de enemigos. Sin embargo, lo más sorprendente de todo fue descubrir cuándo había sido diseñado. En una entrevista a la revista Crash, los Stamper revelaron que *«Knight Lore»* había sido escrito antes de que *«Sabre Wulf»* estuviese terminado. Admitieron que lanzaron el juego en ese momento por miedo a que nadie comprara *«Sabre Wulf»* tras ver el nuevo motor en acción.

"*«Knight Lore»* estuvo terminado antes que *«Sabre Wulf»*", dijo Tim en la entrevista a Crash, "pero decidimos que el mercado aún no estaba listo para él. Si hubiésemos lanzado *«Knight Lore»* y *«Alien 8»* (que estaba casi terminado), no habríamos vendido *«Sabre Wulf»*. Así que lanzamos *«Sabre Wulf»*, que fue un éxito, y luego pusimos a la venta los otros. Tuvimos que planificarlo todo. Podríamos haberlo lanzado un año antes, pero decidimos esperar porque todo el mundo iba por detrás de nosotros".

Dada la gran fama que obtuvo el motor Filmation, y el hecho de que varios programadores y casas de software intentaran sacar provecho de su popularidad, los Stamper no vieron motivo para no hacer lo mismo, así que lanzaron más títulos de Filmation en los siguientes años, como *«Alien 8»* (1985), *«Nightshade»* (1985) y *«Gunfright»* (1986). Fue también por entonces cuando los Stamper crearon una compañía asociada llamada Rare Designs of the Future, cuyo nombre fue abreviado posteriormente a Rare. Llevaban sintiendo cierta fascinación por el mercado japonés desde 1983, cuando estaban muy ocupados escribiendo *«Jetpac»*, y habían empezado a hacer sus pinitos en la programación de la consola de Nintendo, Famicom. Los Stamper volvieron a adelantarse a su tiempo y predijeron que un gran cambio estaba a punto de producirse en el mercado de los videojuegos. La idea de este nuevo enfoque fue lo que propició la división del negocio; mientras que Ultimate se encargaría de los ordenadores domésticos, Rare se ocuparía de los lanzamientos de consola. Esta decisión demostró ser muy acertada, ya que en 1986, tras el lanzamiento de *«Gunfright»*, muchas revistas expresaron su preocupación por la dependencia que tenía Ultimate de su motor Filmation. Más adelante, al darse cuenta de que Spectrum era un callejón sin salida y de que continuar produciendo juegos para esa plataforma no resultaría beneficioso para los planes de expansión de la compañía, Tim y Chris decidieron vender parte de Ultimate a US Gold (aunque seguían siendo los accionistas mayoritarios de la compañía), y volvieron su atención a Rare y al mercado de las consolas.

Ya que su lanzamiento ocurrió después de que US Gold adquiriera parte de Ultimate, siempre hubo dudas sobre los auténticos autores del siguiente juego de la serie. La historia de *«Pentagram»* involucraba a Sabreman en una misión para localizar un artefacto en forma de estrella. Para completarla, debía arreglar cinco obeliscos rotos utilizando el agua de un pozo mágico y luego recoger cinco fragmentos de piedra para formar la reliquia mágica. Tras curarle de su licantropía, Sabreman se hizo amigo del mago Melkhior y decidió convertirse en su aprendiz. Ahora, convertido en hechicero, *«Pentagram»* fue el primer título de la saga que mostraba a Sabreman sin su equipo aventurero, reemplazado por una túnica de mago y una barba incipiente.

Dado que *«Pentagram»* no consiguió igualar a los anteriores títulos de la saga en espectacularidad y que, en otra entrevista de Crash, Chris dijo



Ultimate y los juegos Filmation

El motor de Ultimate creó algunos de los juegos de Spectrum más impresionantes de la Historia y estableció las bases de la innovación técnica de la compañía.

Alien 8 1984

El segundo título Filmation de los Stamper (un *«Knight Lore»* en el espacio) permitía controlar a un androide con aspecto de cubo que debía mantener viva a la tripulación dormida de una nave espacial. Para ello, debía encontrar los componentes necesarios con los que arreglar el soporte vital de las cámaras criogénicas. Su fórmula era similar a la de *«Knight Lore»*, pero su atmósfera de ciencia ficción le convirtió en un clásico por derecho propio. Los Stamper revelaron que fue desarrollado antes de que lanzaran *«Sabre Wulf»*.



Nightshade 1985

Tomado erróneamente como un episodio de la serie Sabreman, «Nightshade» era, de hecho, una aventura independiente. Era una mezcla de «Underwurlde» y «Knight Lore», pero con scroll en lugar de pantallas estáticas. Controlabas a un aventurero que debía eliminar a cuatro demonios que se habían apoderado de una pequeña aldea. Era inferior a «Knight Lore» en muchos aspectos. Fue la primera vez que empezaban a oírse voces de desacuerdo entre los muchos seguidores de Ultimate.

Gunfright 1986

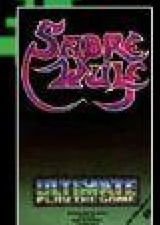
Mientras *«Alien 8»* mostraba un escenario galáctico, *«Gunfright»* nos trasladaba al salvaje oeste. Encarnabas al sheriff de un pequeño pueblo, un personaje bastante similar a Sabreman (puede que fuera un antepasado), cuya misión era eliminar a varios forajidos. Se dividía en tres fases: en la primera, practicabas disparando a bolsas de dinero, en la segunda debías patrullar las calles para encontrar y capturar a nueve fugitivos, y en la última participabas en un dramático tiroteo.



Bubbler 1987

Para Amstrad y Spectrum, el más avanzado técnicamente hablando de todos los juegos con el motor Filmation ha alcanzado precios sorprendentes en eBay y fue el segundo de los tres títulos lanzados en la época posterior a la marcha de los Stamper. *«Bubbler»* tomaba ideas de *«Spindizzy»* y *«Marble Madness»* y las mezclaba con el motor Filmation. Eras transformado en un glóbulo por un hechicero y debías volver a tu estado original taponando botellas de magia para debilitar a su opresor.

Cronología Sabreman



Sabre Wulf

El primer juego de Sabreman era una aventura en 2D. Narraba las peripecias de un héroe con salacot que debía encontrar los fragmentos de un amuleto para que el tal Sabre Wulf le permitiera escapar.

1984



Underwurlde

Las nuevas dirección y perspectiva para Sabreman nos mostraba a nuestro héroe saltando por el laberinto de cavernas del inframundo en un fantástico título de plataformas en 2D con scroll lateral.

1984



Knight Lore

Cambió la forma de presentar los juegos en Spectrum. Esta aventura isométrica en 3D narraba las aventuras de Sabreman para eliminar la licantropía que Sabre Wulf le había contagiado al morderle.

1984

que *«Gunfright»* sería el último juego que diseñarían los hermanos juntos, se corrió la voz de que *«Pentagram»* había sido escrito por Tim o por Chris en solitario, o que era obra de un equipo de programadores de US Gold. Además, el hecho de que los hermanos fueran muy dados a no lanzar los juegos cuando los habían terminado ayudaba a aumentar la confusión, así que también resultaba factible que *«Pentagram»* hubiese sido diseñado por los hermanos antes de que se lanzara *«Gunfright»*. Independientemente de quien fuera el autor de *«Pentagram»*, fue el último título de Sabreman lanzado por Ultimate, y el más ambicioso de sus juegos Filmation.

El auténtico perjudicado de la compra parcial de Ultimate por parte de US Gold fue el último episodio de la saga Sabreman, *«Mire Mare»*. Pese a ser mencionado en los créditos finales de *«Pentagram»* y *«Underwurlde»*, nunca salió al mercado. Solo los Stamper conocen la verdad, pero eso no ha impedido que hayan surgido varias teorías de la conspiración

“ Que aparezca en varios juegos es la prueba de la adoración que tiene Rare por Sabreman ”

por Internet y que un antiguo miembro de Ultimate (que no quiso revelar su nombre) afirmara que el juego estaba terminado. Aunque son especulaciones, se rumorea que el desarrollo de *«Mire Mare»* fue retrasado por Ultimate durante la compra parcial de US Gold para asegurarse de que iba a ser su último lanzamiento. Pero se cree que los Stamper estaban desilusionados con US Gold tras descubrir que la compañía quería centrarse en lanzamientos de juegos antiguos a bajo coste y dejar a un lado los nuevos, y que por ello *«Mire Mare»* nunca fue terminado. Aunque muchos aficionados han asumido que *«Mire Mare»* habría utilizado el motor Filmation de *«Knight Lore»* y *«Pentagram»*, se reveló en la página web de Rare que el juego hubiese tenido un aspecto similar a *«Sabre Wulf»*. También se afirmaba que el diseño estaba terminado, pero que la programación nunca se inició por problemas de tiempo. Visto en retrospectiva, es poco probable que el juego estuviese finalizado. Sabiendo lo famosa que era la saga para los propietarios de Spectrum, resulta improbable que los Stamper hubiesen paralizado el lanzamiento del último juego, sin importar lo disgustados que estuviesen con US Gold. Es más probable que fuese víctima del tiempo.

Pasarían 19 años antes de que Sabreman volviese a nuestras pantallas con su propio juego. Antes de eso, había realizado apariciones en algunos títulos de Rare, alimentando la creencia de que otro juego de Sabreman estaba dentro de los planes de la compañía. También sirvió de inspiración para la creación del Conde Von Sabrewulf en *«Killer Instinct»*, y tuvo un pequeño cameo en *«Banjo-Tooie»*, donde aparecía congelado dentro de un bloque de hielo en los Picos Fuegohelados. Rare también hizo algunas referencias a Sabreman en los juegos *«Viva Piñata»* y la versión de GBA de *«Donkey Kong Country»*, e incluso se rumoreó que estaba trabajando en un juego de carreras basado en el universo de Sabreman. Con el nombre de *«Sabreman Stampede»*, se especuló con que había surgido a partir del título cancelado para GameCube *«Donkey Kong Racing»*. En 2004, Rare decidió convertir al personaje en protagonista de un nuevo juego. Y, como antes, se produjo otro cambio en el aspecto y la jugabilidad de la serie. Lanzado para GBA, y con el nombre de *«Sabre*



» [Spectrum] Incluso actualmente, sigue habiendo dudas sobre quiénes fueron los auténticos autores de *«Pentagram»*.



» [Amstrad] Los Stamper revelaron más tarde que *«Knight Lore»* fue diseñado antes del lanzamiento de *«Sabre Wulf»*.



» [GBA] El aspecto caricaturesco de *«Sabre Wulf»* dejó algo confundidos a sus seguidores, pero nos encantan las referencias a los juegos anteriores.



» [Arcade] *«Dingo»* fue una recreativa de gran colorido creada por ACG que guardaba ciertas similitudes con *«Sabre Wulf»*.



Pentagram

Sabreman cambió su indumentaria habitual por una túnica de mago en su cuarta y última aparición en Spectrum. Debía encontrar los fragmentos de un artefacto que formaba una estrella de cinco puntas.



Mire Mare
(Inédito)

Poco se sabe del último capítulo de la saga, un título que jamás salió a la venta. Aunque se rumoreó que el juego hubiese sido similar a *«Sabre Wulf»*.

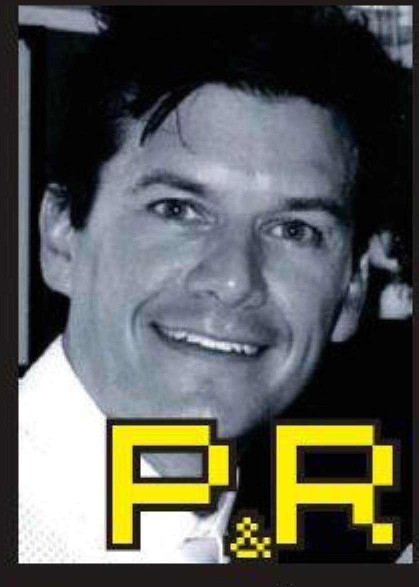


Sabre Wulf (GBA)

El último juego con Sabreman de protagonista volvía a mostrar a nuestro héroe con su salacot, en un título de plataformas con scroll lateral con similitudes con la serie *«Donkey Kong Country»* de Rare.

1985

2004



Entrevistamos al ex director de Rare, Mark Betteridge, con algunas cuestiones peliagudas sobre Sabreman

¿Te contaron alguna vez los Stamper de dónde surgió la idea de Sabreman?
Pues no. Puede que fuera de ver tantas veces la película "Carry On… Up The Khyber". Sabreman se diseñó para que los jugadores supiesen que controlaban a un explorador intrépido antes de soltarlos en mitad de una jungla o en la entrada de un castillo. Era, por así decirlo, la quintaesencia del héroe británico en la quintaesencia de los ordenadores británicos.

¿Por qué crees que el personaje se hizo tan popular en Spectrum?
Supongo que se debe a los juegos en sí y al impacto que tuvieron, y al hecho de que Sabreman era el representante de todos ellos. Era el hilo conductor de la serie, y la forma en que cambiaban sus características (explorador, hombre lobo y hechicero) le permitió mantener el interés.

¿Podrías contarnos todo lo que sepas sobre *«Mire Mare»*?
Bueno, hubo algunos diseños artísticos que publicamos en la página web de Rare cuando aparecieron en el portafolios original de Tim a finales de los 90. No creo que el proceso de desarrollo del juego llegara muy lejos; de hecho, ni siquiera se terminó. Hubo intención de acabarlo y lanzarlo, pero la época de Ultimate con los ordenadores domésticos de 8 bit fue muy limitada antes de que se transformara en Rare y cambiara de rumbo por completo.

¿Por qué *«Sabre Wulf»* resucitó en GBA y no en una consola doméstica?
El equipo quería hacer algo con una de las antiguas licencias de Ultimate, y las portátiles parecían un buen lugar para experimentar con la popularidad y la importancia de las viejas franquicias. El estilo acabó siendo muy diferente, pero *«Sabre Wulf»* tuvo una buena acogida en GBA, como también le ocurrió a *«Jet Pac Refuelled»* en Xbox Live Arcade poco después. Nos gustaría seguir utilizando viejos personajes de vez en cuando pero, con más de 25 años de personajes y series con los que trabajar y la necesidad constante de lanzar nuevos títulos, no siempre podemos hacer lo que queremos.

¿De quién fue la idea de que apareciera en *«Banjo-Tooie»*? ¿Hay algo de verdad en los rumores de un juego para Nintendo 64?
Fue cosa del diseñador jefe, Gregg Mayles. El equipo de *«Banjo»* era famoso por incluir referencias de todo tipo, desde los carteles promocionales de *«Grabbed By The Ghoulies»* hasta los discos de *«Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts»*. En el caso de *«Tooie»*, Gregg necesitaba un personaje que hubiese estado congelado en el hielo durante años y que fuese reconocible, así que se leyó toda la historia de Rare hasta encontrar a Sabreman. Nadie propuso crear un juego de Sabreman para N64; Tooie fue su única aparición en esa plataforma.

Cuéntanos algo sobre *«Sabreman Stampede»* para Xbox.
Fue concebido como un sucesor para Xbox de *«Donkey Kong Racing»* (que había sido cancelado), pero con animales selváticos. Sin embargo, acabó evolucionando hasta convertirse en una aventura. Hace poco, uno de los miembros del equipo lo describió como "una mezcla de *«Jambo Safari»* y *«Grand Theft Auto»*". Dejaré que saques tus propias conclusiones



» [GBA] Diecinueve años después, Sabreman aún recibe el acoso de su antiguo archienemigo.

Wulf», no era una nueva versión para las consolas portátiles, sino un reinicio bastante interesante de la saga. El resultado fue un juego de plataformas de scroll lateral que compartía muchas similitudes con los *«Donkey Kong Country»* de Rare (en especial, el que Sabreman necesitase la ayuda de criaturas de la jungla para terminar algunas misiones) y que mostraba a Sabreman viajando a varias aldeas (todas con nombres inspirados en juegos de Ultimate) para resolver los rompecabezas que le permitirían entrar en las diferentes guaridas de Sabre Wulf. La atmósfera épica y madura de los anteriores títulos se había abandonado en favor de una estética más colorida y llamativa, y el juego dejó a muchos fans decepcionados y confundidos por los planes que Rare tenía para el personaje.

Sea cual sea el futuro de Sabreman, es evidente que aún tiene cierto peso en el impresionante catálogo de Rare. El hecho de que haya aparecido en varios juegos a lo largo de los años es una prueba de que la compañía sigue sintiendo adoración por el personaje. Y aunque es lógico que aquellos que conocieron sus primeros títulos deseen que las aventuras de Sabreman continúen durante muchos años, podemos entender que Rare prefiera utilizar el personaje con cuentagotas. En términos de calidad, lo peor que pudo hacer Sonic fue convertirse en un icono. La popularidad de la mascota de SEGA fue uno de los factores que contribuyó a que el personaje se viera ensombrecido por otros secundarios y por cambios retorcidos en la jugabilidad como un intento de capitalizar su fama. Incluso Mario, el personaje más popular de la Historia de los videojuegos, ha participado en proyectos poco apropiados para su categoría. ¿Puede decirse lo mismo de Sabreman? Aunque su regreso en 2004 no fue lo que sus seguidores habían esperado, el título de GBA seguía siendo una aventura de divertida, y no hizo nada para perjudicar la herencia del personaje. Es una pena que, en 2007, los Stamper abandonaran Rare. A menos que planeen un regreso triunfal a la industria, es poco probable que podamos oír la historia completa de lo que ocurrió con la serie Sabreman, su relación con US Gold y lo que pasó con *«Mire Mare»*. Pero una cosa es cierta: si somos afortunados como para descubrir la verdad, serás el primero en conocerla.

Directora Editorial de la Edición Española
Cristina M. Fernández

Director de la Edición Española
Francisco Delgado

Directora de Arte de la Edición Española
Susana Lurguie

Diseño y Autoedición
Inés Mesa, Jorge García

Colaboradores
C. Burgaleta, J. Traverso, C. Sánchez

Secretarias de Redacción
Ana Mª Torremocha, Chusa Arcones

Edita



Directora General
Mamen Perera

Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez

Subdirector General Económico-Financiero
José Aristondo

Director de Producción
Julio Iglesias

Directora de Distribución
Virginia Cabezón

Director de Sistemas
Javier del Val

Directora de Marketing
Belén Fernández Zori

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial
José E. Colino

Jefa de Servicios Comerciales
Jessica Jaime

Directora de Publicidad
Mónica Marín

Publicidad
Noemí Rodríguez

Coordinadora de Publicidad
Mónica Saldaña

Santiago de Compostela, 94 - 28035 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32

Coordinación de Producción
Roberto Rodas

Redacción
Santiago de Compostela, 94 - 28035 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48

Suscripciones
Tel.: 902 540 777 Fax: 902 540 111

Distribución España
S.G.E.L. Telf.: 91 657 69 00
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00

Distribuidora para América:
HISPAMEDIA, S.L. Telf.: 902 73 42 43

Impresión: Rotocobrhi
Ronda de Valdecarrizo, 13
28760 Tres Cantos (Madrid)

Depósito legal: M-40540-2011

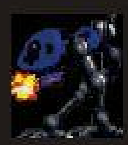
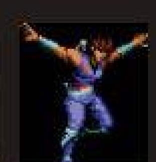
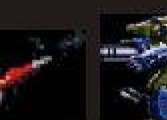
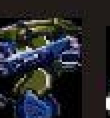
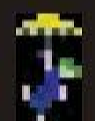
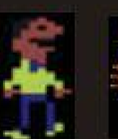
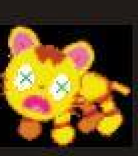
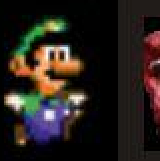
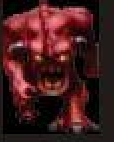
Esta Revista se imprime en Papel Ecológico
Blanqueado sin cloro.
6/2012
Printed in Spain

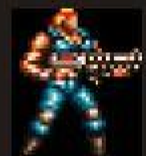
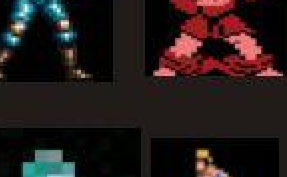
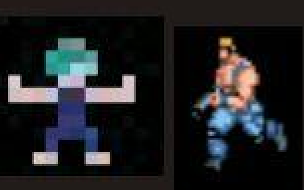
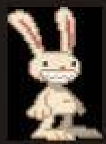


HOBBY PRESS es una marca de AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

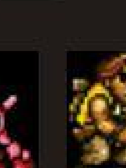

retro*
GAMER
Juegos Clásicos v.2

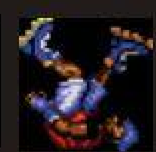
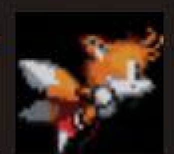
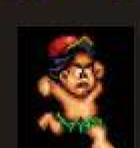
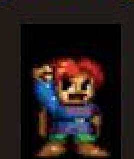
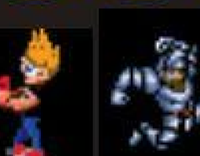
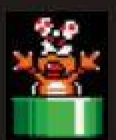
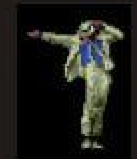
La guía esencial de los juegos clásicos



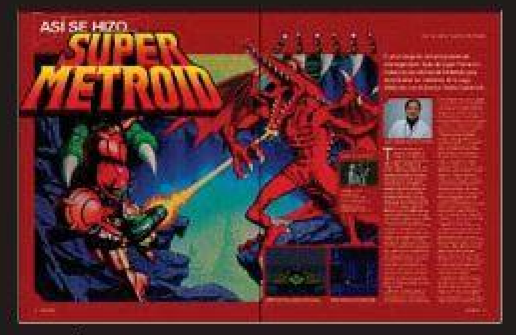
            

Una antología imprescindible con las grandes leyendas de los videojuegos de toda la historia

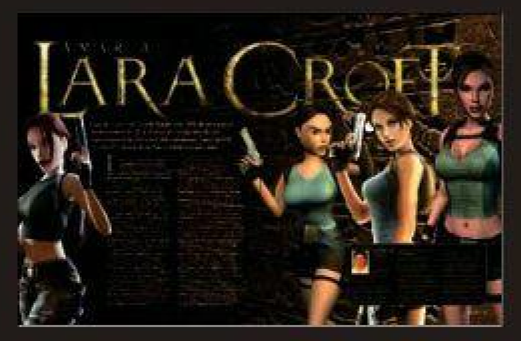
 

AMSTRAD | COMMODORE | SEGA | NINTENDO | ATARI | SINCLAIR | NEO-GEO | SONY | ARCADE



¡CÓMO SE CREARON!

- **Todos los secretos de la creación de clásicos del videojuego, al descubierto.**
- **Las claves, contadas en exclusiva por los creadores.**



LOS PROTAGONISTAS

- **Descubre a los protagonistas de series legendarias que cambiaron la industria.**
- **De Lara Croft a Sabreman, y la historia de Prince of Persia.**



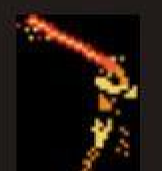
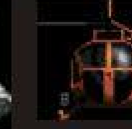
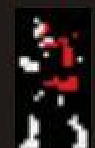
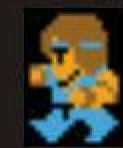
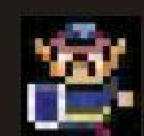
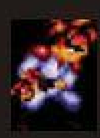
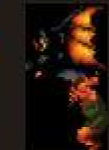
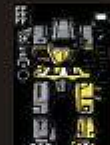
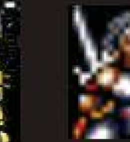
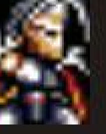
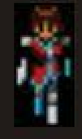
ESTUDIOS MÍTICOS

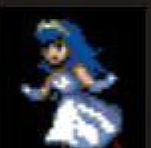
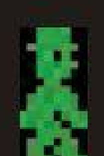
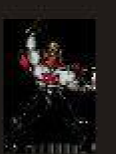
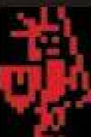
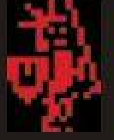
- **Así fue el nacimiento y apogeo de compañías legendarias de los 8 bit.**
- **Datos inéditos, contados por sus fundadores.**



CLÁSICOS AL PIXEL

- **Disfruta de las imágenes de clásicos de los 8 bit en toda su gloria pixelada.**
- **Así eran juegos como Pssst, Quackshot o Combat.**

¡DESCUBRE LOS JUEGOS CLÁSICOS MÁS LEGENDARIOS!

148 PÁGINAS REPLETAS DE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS

8 413042 422457 00003